PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE




SILENT HILL 2



Deus Ex: The Conspiracy

Fatal Frame

Project Gotham Racing

Mad Maestro

Penny Racers

Worms Blast

Rayman Rush

Kick Boxing













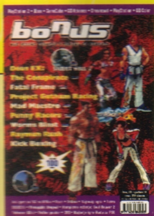
broj 23 • godina III
cena: 150 dinara
CG: 3 € • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400



Još igara za PS2 na DVD-u • Vesti • Trikovi • Najnoviji opisi • Retro

BESEDIN • Pomagajte drugovi • Kompletno rešenje: Soul Reaver 2

Pokemon Mini • Poklon poster • DVD• Najbolje igre ikada za PSX




Broj 23 • Godina III

bonus

naš jedini časopis o igrama za konzole

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Grafički urednik:
Dragan Grubić

Grafička priprema:
Splićo, Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12
064/1834-813

Redakcija:
Miljan Lakić, Splićo

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Mihailo Tešić,
Kermit, Miroslav Đorđević,
Miloš Marković, Igor Simić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. juna 2002.

reč urednika

I opet panika pred golom!

Svaka čast svima, ali nama posebno! Uprkos svim komplikacijama uspeli smo da realizujemo časopis na vreme za šta više ne znam kome treba da zahvalimo. Ali glavno je da smo tu i da smo spremili dovoljno materijala da uživate u ovom broju kao i u prethodnima.

Takođe smo napravili izvestan broj izmena u časopisu, od kojih smo neke uradili na Vaš zahtev (zbog čega smo jako zadovoljni, a nadamo se da ćete i Vi biti), a neke smo bili prinuđeni da uradimo (zbog čega smo jako nezadovoljni, a ispravićemo se sasvim sigurno već u idućem broju). Neke od tih izmena su čisto kozmetičke prirode, i takvih izmena ćemo imati sve više jer je sasvim normalno da kako rastemo da se tako i menjamo, dok su neke suštinske. Kada su u pitanju ove druge, znamo da je to balansiranje na tankoj žici ali smo apsolutno spremni da preuzmemo taj rizik.

Znači imamo sledeće bitne promene...

Uroš je dobio novu rubriku! Nazvali smo je Besedin, jer je Uroš pravi besednik kada su mnoge teme u pitanju. Nastojaćemo da njegove ideje usmeravamo da nam se ne bi ponovila situacija sa rubrikom "Brate u kom si fazonu?".

Na našu i Vašu veliku žalost u ovom broju NEMA stripa. Tužna istina. Kako se to dogodilo je duga priča, ali stvari stoje tako. Za idući broj ćemo IMATI najbolji strip do sada!

Dužan sam Vam takođe jedno veliko objašnjenje u vezi sa prošlim brojem. Radi se o temi broja koja je izazvala neviđeno interesovanje među čitaocima a i šire. Da, znate vi dobro - u pitanju je Ž-Točak! Eh... Svima Vama koji ste stvarno pomislili da je pomenuti tekst istinit moramo srušiti iluziju. Ž-Točak ne postoji! I to je još jedna tužna istina. Tekst koji je naš saradnik Deki Pilićević osmislio, napisao i realizovao je samo jedna velika šala, koja čak nije ni stigla na vreme, jer je ona bila tempirana upravo za 1. april kada je Bonus trebalo da bude na kioscima. Međutim, zbog već poznate situacije, došlo je do odlaganja, ali kako je ceo prilog bio jako zanimljiv i kontroverzan internim dogovorom smo odlučili da tekst ipak ide. Kao posledicu takve odluke imali smo bezbroj telefonskih poziva na redakciju od strane mnogobrojnih znatiželjnika, kao i od Nevernih Toma. Kakvi su se sve komentari čuli nije čak ni za priču...

Sledeća stvar koju smo napravili zbog toga što ste Vi to tražili je rubrika Veliko Znanje, koja će se protezati kroz nekoliko narednih brojeva. Da, napravili smo listu najboljih igara za Sony PlayStation jedan SVIH VREMENA! Taj pregled ćemo dati po žanrovima tamo gde je to moguće, a za one igre koje je teško svrstati u određeni žanr ćemo već nekako naći rešenje.

Imamo i još jednu novu rubriku koja će se baviti velikim fenomenom - serijalom Final Fantasy od samih njegovih početaka. Nadamo se da će ona doprineti da FF stekne nove obožavaoce.

Do sledećeg broja, pozdrav

Miljan Lakić



sadržaj

Silent Hill 2 19

Golden Sun 60

Rayman Rush 63

Tekken 4 22

mi i vi na ti 06

vesti 08

Tema broja: Top liste za PSX. 12
Nešto što ste dugo čekali - od ovog broja objavljivaćemo po nekoliko top lista najboljih igara svih vremena za PlayStation jedan po žanrovima...

na vidiku 14

nove igre 19

nekad bilo 70

evo rešenja. 73
Nastavljamo sa 'horor' žanrom. Vaš izbor - Legacy of Cain: Soul Reaver.

trikovi 84

mali oglasi 89

pokemon mini 90
Testirali smo 'malo čudo', najmanju konzolu - pokemon mini.

film i DVD 92
Nova akciona drama sa Denzel Washingtonom u glavnoj ulozi - John Q.

(ob)nove igre (II) 94
Nastavak spiska svih naših opisa...

pomagajte drugovi 96
Nova akciona drama sa Denzel Washingtonom u glavnoj ulozi - John Q.

top lista 98



Sony Playstation

Alfred The ChickenMM 68
Cardinal Syn 70
GP Challenge 67
Kick Boxing 65
Rayman Rush 63
USA Racer 64
Yu-Gi-Oh 66



PlayStation 2

Army Men RTS 32
Blood Omen 2 34
Deus Ex 36
DNA Dark Native Apostle 44
Downforce 14
Eve Of Extintion 26
Fatal Frame 38
FIFA World Cup 2002 42
Fireblade 15
Herdy Gerdy 55
Hitman 2 16
Kings Field: Ancient City 26
Lara: Angel of Darknes 17
Mad Maestro 48
MiB2: Alien Escape 16
MX Superfly 18
Penny Racers 54
Police 24/7 46
Pro Rally 2002 28
Savage Skies 30
Silent Hill 2 19
Spider-Man 40
Tekken4 22
Tiger Woods PGA 2002 33
Top Angler - IS 53
World Of Outlaws: Sprint Cars 2002 . . . 28
Worms Blast 56



Game Boy Advance

Counter Terorist Spec. force 14
Go Go Beckham 15
Golden Sun 60
Pocket Music 61
Wizards 16



GameCube

Animal Leader 57
Godzila: Destroy all Monster's Melee . . . 14
Time Spliters2 15



X Box

Barbarian 14
Death Row 17
P.O.W. - Prisoner of War 15
Project Gotham Racing 58
Star Wars: Knight of Gold Rep. 17
Superman 18
Terminator - Down of Fate 16
Toxic Grind 14

Spisak oglašivača :

Beograd on line 7
Beosoft..2, 11, 27, 29, 49, 52, 72, 99
Cyber Space 31
Gamer 35
GL Soft 47
Goggio Game Boy 53
Master Import 43
Mobilija 93
NT Games 32
PC Petak 7
SC Net 18
Spring 5
Telefonski servis Pobednik 89
Teleport 41
Sve Moje Zvezde 25



Mi smo Evropa

✉ Imam jedno pitanje za vas koje mi je vrlo važno i stvarno bih vas zamolio da mi na to pitanje iskreno odgovorite!
Hoću da kupim konzolu nove generacije ali ne znam koju. Razmišljam se između GameCube-a i PlayStationa 2!
Pitao bih vas koja od ove dve konzole ima bolji odnos cena-kvalitet i koja će (po vašem misljenju imati bolje igrice)!?? Čuo sam da se neće praviti kopije igara za GameCube pa ću morati da kupujem originale (kolike će biti cene originala?) i šta će biti sa igrama koje su na DVD za PlayStation2 (kolike će cene biti???)
Odgovor bi mi stvarno mnogo značio!!!
HVALA!!!!
P.S. Časopis čitam od samog početka i mogu vam reći da ste stvarno jedan od najboljih časopisa ovog tipa u Evropi!!!

Marko Radovanović

bonus Marko, naš posao se sastoji od verodostojnog i objektivnog predstavljanja svake konzole i igrice pojedinačno. Dakle, kada bi ti mi sada rekli kupi PlayStation 2 ili kupi GameCube, šta bi to značilo? Desilo bi se to da bi mi otvoreno stali na stranu neke kompanije a to niti nam je posao niti je korektno. Mi ti možemo samo skrenuti pažnju na neke stvari koje su recimo na našim prostorima važnije nego negde drugde. Recimo cena igara!
Odnos cena-kvalitet. Možemo ti reći ovo - od 14. maja ove dve konzole na Zapadu koštaju ISTO! 200 EVRA! A imao si dovoljno prilike da pročitaš o hardverskim mogućnostima. Ako si baš zaboravio, GameCube JESTE hardverski moćnija konzola od PlayStationa 2. Ali hardverska nadmoć nikad nije bila presudna u uspehu određene konzole.
Kopija igara za GameCube neće biti 99%! Cene originala za PlayStation 2 ovde ti još uvek ne možemo reći jer ih NEMA.
Igre koje su na DVD formatu za PlayStation 2 su stigle i do nas. Još od prošlog broja smo počeli sa predstavljanjem istih. U prošlom broju smo objavili Metal Gear Solid 2, a sada Silent Hill 2. Cena DVD kopije je oko 20 evra sa tendencijom pada.

Ž prvi put

✉ Želim samo da pitam kolika ce da bude cijena Ž Točka i da li će neka od stranih kompanija razvijati igrice za nas.

Panter

Ž drugi put

✉ Ćao, Bonuse. Pismo ne morate da mi objavljujete, samo mi odgovorite mailom na ova pitanja.
1.Da li stvarno postoji Ž Točak? (čisto sumnjam)
2.Ako postoji, da li bi vredelo čekati njega, a ne kupovati Xbox i Gamecube?
3.Kad će izaći i koliko će koštati?
4.Šta mislite, valja li kupiti GameCube, pošto ja to planiram?
5.Video sam da u Beosoftu GameCube košta 300 evra. Ima li negde jeftinije? (pošto u kasici svinjici imam samo 250 evra)
6.Da li će postojati kopije igara za GameCube?
7.Šta je Satori Jo po nacionalnosti (neću nikom da kažem, obećavam)
Ostanite najbolji, ali nemojte više da kasnite.

Marko iz Kruševca

bonus 4. Valja kupiti GameCube. Valja kupiti PlayStation. Valja kupiti XBox. Valja kupiti Ž...
5. Svaka čast tvojoj kasici svinjici. Mnogi članovi redakcije ti zavide na tvojoj kasici svinjici.
6. 99% ne.
7. ...
I još jednom se izvinjavamo zbog kašnjenja.

Projekat Ž

✉ Poštovana gospodo,

Nadam se da ne mislite da su vas ljudi shvatili ozbiljno. Kakav je to "Ž - Točak"? Bez obzira na sve šala je dobra i moj prijatelj Boris koji drži klub za igranje na konzolama u Subotici, i ja smo se dobro nasmejali.
Nudimo vam da kao svaki ozbiljan tehnološki projekat koji se prvo stavlja na pilot testiranje na malom uzorku pre nego što počne sa masovnom prodajom, u taj klub "postavimo" nekoliko "Ž - Točkova" za probu, naravno uz vašu dozvolu i da vi kasnije objavite rezultate tog pilot projekta.
S obzirom na performanse "Ž - Točka" interesovanje mora biti ogromno.
Očekujemo da nam odobrite ovaj pilot projekat i da se detaljno dogovorimo oko saradnje.
U nadi da ćemo se svi još malo zabaviti pozdravljaju vas Boris i Dragan iz Subotice.

bonus Hvala Subotici. Za saradnju ćemo se dogovoriti.

Dragon Ball

✉ Zdravo bonusovci!

Šta ima kod vas. Imam nekoliko predloga i pitanja.
1) Mogli bi ste da ubacite jednu stranu sa raznim anketama (u svakom broju po jedna). Na primer: U sledećem broju mogla bi da bude anketa "Omiljeni lik iz igre". Na primer: Kid/Chrono Cross, Lara Croft/Tomb Raider ...
2) Stavite u dnu rubrike "Mi i Vi na ti" odgovore na pitanja koja nisu objavljena i to u najkraćim tezama. Znači napišete ime autora pisma i odgovorite (najkraće moguće).
3) Stavite kod igara za PS1 (imate: ime, izdavač, sistem i žanr). Predlažem da stavite (uz gore nabrojano) i mogućnost igranja na PS2.
4) Da li postoji neka igra vezana za Dragon Ball (za PS1 i PS2)? Ako da, koje (po mogućstvu napišite žanr).
5) Oćemo poster FF9 ili CC.
To bi bilo. Ostajte mi zdravo Bonuse, Kriline i proročice Babu.

Soul_Cutter(Bojan)

bonus 1. Od sledećeg broja... ANKETA. OK? Evo jednog predloga čitaocima. Nemojte da vas strogo definisana pitanja na anketnom listiću sputavaju. Slobodno napišite svaki vaš komentar za koji milite da bi mogao da pomeognе da naš časopis bude još bolji.
2. Hmmm. Dosta komplikovano. Često su pitanja toliko duga i složena a odgovori vrlo kratki. Ko bi to onda razumeo?
3. To i nije toliko važan podatak većini igrača... Potrudićemo se da razmislimo šta bi još od podataka moglo biti od koristi. Uopšteno, PAL igre imaju šanse da prorade na PS2, NTSC nemaju nikakve šanse da rade na PS2.
4. Postoji. Dragon Ball Z i Dragon Ball Final Bout. Obe za PSX.
5. Kad bi nam rekao šta je CC možda bi ga i objavili.

Pravi bizmismen

✉Pozdrav Bonusu?

Ja sam veoma ozbiljno-poslovan covek, i biću vrlo kratak!
Imam nekoliko zamerki i pitanja.



Đuričić Marko, Beograd



Janković Vojislav, Beograd

1- Prvo što mi se ne sviđa je to što su odgovori u rubrici - Mi i vi na ti - previše kratki i pomalo nejasni! Ako mozete da ih produžite, jer neke važne stvari ne razumem!
2- Zamerka ali ne za vas nego za Dušan-mana koji kritikuje vaš papir! Nemojte ga menjati odlično miriše!
3- Da li je Ž-Točak neki ozbiljniji projekat, ja lično mislim da nije, jer sudeći po potpuno neozbiljnim naslovima igara ne bih rekao. Ja mislim da je to dobra konzola i nameravao sam da je kupim dok sam čitao ali opis one tri igre mi je pomrsio planove.
4- Zanima me hoće li one veće firme (Activision, Konami...) praviti igre za ovu konzolu, ili mozda neka naša firma?
5- Zašto su igre kao iz "stvarnog života"?
Pozdrav od Petr(a)onija!

bonus 1. Petronije sine biznismenu stari, ti znaš koji deo ovoga pisma fali. Nismo taj deo objavili jer to nema bitnijeg značaja za javnost, ali samo za tvoju informaciju da nikakve izmene nisu načinjene zbog toga što si ti naveo. A sad bi te zamolio da TVOJE sledeće pismo bude opširnije i jasnije jer nam nije jasno šta ti nije jasno.
2. Nismo ni mislili. Svako ima pravo na svoje mi(r)išljenje sve dok time ne ugrožava druge.
3. Znači igre ti se nisu svidele? Ali hardver je u redu, znači?
4 i 5. ...

Lara se čeka

✉ Ćao Bonusovci, zovem se Vanja i hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja.
1. Kada ce izaći Tomb Raider Angel of Darkness.
2. Da li je ova igrica za PSX.
3. Da li je istina da PS2 košta ustvari 850DM uz neki dodatak.
4. Koji je to dodatak.
Pozdrav od mene i puno sreće u daljem radu
Vanja iz Podgorice

bonus 1. Pogledaj strane gde se nalaze preview-i igara. Ako tamo ne nađeš dovoljno podataka daćemo ti Urošev kućni broj telefona pa da se dogovorite oko razmene informacija.
2. Nije, ukoliko to nije napomenuto.
3. Da. Ali se očekuje pad cene. Ne pitaj nas kada.
4. Action Replay V2. Pisali smo o njemu u prošlim brojevima. Ukratko potreban je da bi igrao kopije igara uz Neo 2 čip. Postoji i varijanta sa čipom Mesija koji je drastično skuplji, ali uz koji ti nije potreban AR V2.

Stvar je ukusa

✉ Zdravo Sunob!!!
Pišem po treći put. Ja sam iz Kladova. Da pređemo prvo na ti pa da onda pričamo. Da li je istina da je Ž točak naš proizvod ili je to neka šala? Da ti Bonuse moj dragi kažem ja nešto Ž točak je mnogo ružan iako je možda najbolja konzola. Bilo bi mi jako veliko zadovoljstvo kada biste u novom broju uveli neku novu rubriku.
Pozdrav, Mix King iz Kladova

bonus Neki kažu da je lep, neki kažu da je ružan...
Biće novih rubrika...

Lep je lep

✉ Yooo Bonus!
1. Razočarali ste me što se tiče Ž-točka. Trebali ste ga staviti na naslovnu stranu.
2. Džojstik je strava!!! I ne štedite strane o Ž-točku.
Dalibor V. Sivac

bonus Vidiš, nekima se mnogo sviđa.

GameCube nije sh...

✉ Dragi Bonuse,
1. Nintendo Game Cube nije shi.... Zna se ko je prvi počeo da pravi konzole i igrice. Veliki sam poštovalac Nintenda i Sony-a.
2. Da li Ž-točak zaista postoji i da li je bolji od novih konzola?
3. Kolika je cena Ž-točka?
Homer Simpson code Beerbaron

bonus 1. To je sasvim u redu.
2 i 3. ...

Još postera

✉ Ćao Bonusovci!
Ne moram da vam pišem kako ste najbolji pošto to već znate. A imam nekoliko pitanja
1. Koliko košte originalni CD za PS2?
2. Mogli bi da dodate još koji poster .
Verni čitalac Goran

bonus 1. Nema ih još uvek kod nas, but soon, very soon...
2. Imali smo po dva postera jedno vreme, pa čitaoci nisu bili zadovoljni. Ne može se svima udovoljiti.


Tubin Goran, Sivac


Veljković Marko, Ćićevac

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Marko Đuričić, Beograd
Vladimir Kirić, Kikinda
Marko Hufnagel, Beograd
Miloš Praštalo, Subotica
Tihomir Jakovčević, Subotica
Miodrag Mandić, Hrtkovci
Ognjen Purović, Aranđelovac
Nikola Poša, Beograd
Željko Hunjadi, Novi Banovci
Matija Ranković, Valjevo

E3 najave:
THQ; Yager (Akcija - PC, Xbox), Summoner 2 (RPG - PS2), Pride FC (tabačina - PS2), MOTO GP: UR Technology (Vožnja - PC, Xbox), Red Faction 2 (PS2) i gomila rvačkih (WWF) igara.
Konami: PlayStation 2: Winning Eleven 6, Pro Evolution 2, Suikoden 3, Silent Hill 3,

Pravi posao snova

Mislili ste da je rad u Bonusu posao snova - igraš igrice, opišeš ih, dobiješ pare? Pa - nije baš tačno... Ona prva dva jesu; ali ono treće je već veoma diskutabilno. O stresu koji proizlazi iz stisnutih rokova, loše napisanih tekstova i nervoznih urednika da i ne govorimo. Sve u svemu, nije ovaj posao baš piknik. Ali, Nintendo je zato najzad ponudio jedan posao koji je zaista bogovski! Nintendo of America je otvorio specijalni Web sajt www.nintendostreetteam.com koji služi da se na njemu prijave svi zainteresovani za to da budu deo Nintendovog Street tima - ekipe ljudi koji će tokom ovog leta biti zaduženi da idu po Sjedinjenim Državama i igraju igrice na Gamecubeu i Game Boy Advanceu! Nintendo Street Team će gostovati kao propratna atrakcija na koncertima, vašarima i po velikim tržnim centrima, čime Nintendo želi da dodatno promoviše svoje konzole. A da znate da nije sva prednost ovog letnjeg zaposlenja u igranju igrica po ceo dan, već se dobija i plata od 100 dolara dnevno! Naravno, morate ispuniti rigorozne kriterijume: prvi je da ste građanin SAD (mada taj možda i može nekako da se zaobiđe), drugi je da imate bar 18 godina, a treći je da morate napraviti dvominutni video zapis u kojem objašnjavate zašto ste dobri za taj posao. Nintendo očekuje prijave do 14. juna...

LCD PS2?

Da li ste ikada osetili potrebu da svoju PlayStation 2 konzolu nosite svuda sa sobom i da se nikada od nje ne odvajate, da možete da se na njoj igrate u bilo kom trenutku? Nama je u redakciji takva potreba dobro poznata, ali čak smo i mi bili zapanjeni kada smo dobili objavu za štampu u kojoj je kompanija InterAct (poznata po svojim dodacima za konzole) objavila da se na tržiptu pojavio 5.6-inčni (oko 14 cm) LCD ekran namenjen PlayStation 2 konzoli! Pored samog ekrana, uređaj je snabdeven i ulazom za slušalice/zvučnike, kao i priključkom za struju (što je malo glupavo, ali dobro - recimo da cela ova ideja ima smisla samo ako se sa svojim PlayStationom 2 nađete negde gde nema televizora). Naravno, trebaće vam i priključak za struju za vaš PlayStation2, pošto još niko nije pustio na tržište neki pokretni izvor električne energije koji bi bio odgovarajuć za konzole... Sve u svemu, čudnovata ideja (da ne kažemo smešna) - pogotovo kada znate da je cena ovog zadovoljstva 150 dolara. Američkih.

Microsoft vs nVidia!

Svet konzola je nedavno protresla vest da je Microsoft ušao u sukob sa kompanijom nVidia, najvećim (i jedinim, pored ATI-ja) proizvođačem grafičkih procesora na svetu i tvorcem Xboxovog grafičkog procesora. Naravno, spor se tiče baš Xboxovog grafičkog procesora. Microsoft je tražio sudsku arbitražu (procenu) ugovora između ove dve kompanije, ugovora prema kome Microsoft plaća određenu cenu za svaki Xbox grafički čip. Još u martu 2000. Microsoft je uplatio 200 miliona dolara nVidiji, a ta suma je sada potrošena. Microsoft bi želeo da naruči još čipova, ali po nižoj ceni. No, to nije sve - Microsoft od nVidije traži odštetu zbog narušavanja ugovora, kao i sudsku obavezu da nVidia isporučuje onliko čipova koliko Microsoft ište! Nije baš jasno po kojim osnovima Microsoft ovo zahteva (bar se mi nismo trudili da to saznamo), ali je sigurno da je glavni razlog za ovu neprijatnu situaciju činjenica da se Xbox ne prodaje onoliko dobro koliko bi trebalo, kao i da je Microsoft zbog toga snizio cene, što znači da verovatno posluje sa gubitkom. No, ako se ispune svi Microsoftovi zahtevi, nVidia će SIGURNO poslovati sa gubitkom, bar kada je u pitanju posao s Microsoftom. Videćemo kako će se stvar završtii, ali važno je znati da je harmonični odnos između dve monopolističke kompanije narušen...

MICROSOFT VS Nvidia

Još Metal Geara

Konami je polovinom maja objavio svoj finansijski izveštaj, a taj izveštaj je zanimljiv čak i nama laicima za ekonomska pitanja, pošto se u njemu pominju novi naslovi koje Konami planira da objavi (i za koje planira određeni budžet, pa ih zato ima u finansijskom izveštaju). Ti novi naslovi koji se pominju su dve igre zasnovane na Metal Gear Solid licenci! Ove nove kreacije Hideoa Kojime (mada nije sigurno da li će baš on raditi na ovim igrama) će se pojaviti na raznim platformama, a priča se da će se jedna od njih se zvati Metal Gear Solid 2 Substance. Za drugu igru se spekuliše da bi mogla biti mrežna igra zasnovana na avanturama Solid Snakea!



Tokimeki Memorial, Girls Side, New Contra. Game Boy Advance: Winning Eleven GBA, Castlevania: White Night Concerto.

Infogrames: od 114 igara koje je ovaj francuski izdavač najavio izdvajamo: Battle Engine Aquilla (Akcija - Xbox), Terminator: Dawn of Fate (pucačina - PS2 , Xbox) i razne Unreal igre za sve platforme.

Cena Xboxa

U svetlu silnih ne baš tako lepih vesti vezanih za prodaju Xboxa van SAD, Microsoft je izgleda shvatio u čemu je problem. Za početak, ljudi koji odlučuju su odlučili da je u Evropi najveći problem - cena! Ah, koliko li je deduktivnog i originalnog razmišljanja bilo potrebno da bi se doneo takav zaključak... Elem, trgovinski i marketinški stručnjaci Microsofta su predložili rešenje i ono je prihvaćeno, te je Microsoft zvanično objavio da je od 26. aprila cena njegove Xbox konzole u Evropi za četvrtinu manja - skresana je sa dosadašnjih 400 evra na bednih 300, što je ravno ceni PlayStationa2. Ovaj potez se smatra praktičnim "ponovnim lansiranjem" konzole i nekom vrstom popravnog ispita za Sitnogmekanog. Očekuje se da će nova cena najzad učiniti Xbox konkurentnim - ali , šta je s onim nesrećnicima (mada su oni nesrećni koliko i blesani koji su davali pare Dafini i Jezdi) koji su već kupili konzolu po staroj ceni? Pa, Micosoft im je obećao praktično neku vrstu odštete: ako odete na neki zvanični Xbox Web sajt (primer je www.xbox.co.uk) i dostavite podatke iz priznanice kojima dokazujete da ste kupili konzolu pre 26. aprila - dobićete poklon paket: dve igre i dodatni kontroler.



Ode Šejmus!

E, Šejmuse, Šejmuse... Ko je dovraga Šejmus? Šejmus Blekli (Seamus Blackley) je na neki način tvorac Xboxa tj. jedan od ljudi koji su osmislili koncept Microsoftove konzole. Čovek je fizičar (diplomirao je fiziku), ali svoj hleb je našao radeći u DreamWorksovom odseku za video igre, gde ga je primetio Microsoft i vrbovao ga. Seamus je postavljen za šefa odseka za napredne tehnologije (Advanced Technology Group) i bio je među facama koje su u javnosti predstavile i neprestano promovisale Microsoftovu konzolu. Čovek je otišao čak toliko daleko da je svoju dragu zaprosio 15. novembra prošle godine, na dan svetske premijere Xboxa! (Ala nam špijuni dobro rade, a? Seamuse, znamo sve o tebi...) I šta se dogodilo sa Seamusom? Čovek je, zajedno s još jednim od arhitekata Xboxa, Kevinom Bacchusom, napustio Microsoft! Nećemo sugerisati da je razlog za ostavku moglo biti razočaranje konačnim izgledom Xboxa i/ili njegovim slabijim uspehom na tržištu, ali prosto da znate da su dvojica tata Xboxa napustili svoje čedo i da planiraju da osnuju novu firmu po imenu Capital Entertainment, čiji će cilj biti da olakša kontakte između tvoraca igara i izdavača i da uopšte uzev, poboljša situaciju u industriji igara.

Sega i E3

Cela industrija se zahuktava za najveću izložbu digitalne zabave, čuveni E3 (koji će već biti održan u trenutku kada vi ovo budete čitali, ali ne brinite - i ove godine možete da očekujete izveštaj naših sveprisutnih špijuna). Među prvim kompanijama koje su na sva zvona objavile svoje prisustvo bila je naša draga Sega. Sega of America je najavila s kakvim će sve lepotama izaći pred posetioce sajma - a bogami, lepote će biti za sve aktuelne platforme.

Zanimljivo je to što Sega najjače nastupa na Gamecube konzoli. Za nju će biti prikazana gomila igara, a neke od njih su: Super Monkey Ball 2, Phantasy Star Online Episode I i II (što će verovatno biti prve online igre za Gamecube) i Beach Spikers.

Za PlayStation2 Sega će ponuditi novu verziju igre F355 Challenge, Gungrave, Sega Bass Fishing Duel i (zagrc) novu verziju legendarne nindža-šunjačke igre Shinobi! Pored ovoga, treba očekivati da će Sega sigurno da nas obrađuje novim nastavcima svojih vrhunskih sportskih serijala NFL, NHL i NBA - svi sa oznakom 2K3 i svi u verzijama za sve tri platforme.

Xbox dole (ispod)

Malo šta se do sada znalo o rezultatima koje je Xbox postigao u zemlji kengura, dalekoj Australiji. Ali, eto - sada indirektno saznajemo da uspeh ove konzole među pivopijama nije baš bio zavidan... do sada! Naime, Microsoft je očigledno rešio da širom celog sveta primeni svoju revolucionarnu strategiju za pospešivanje prodaje: tzv. sniženje cena. U Australiji je Xbox do početka maja koštao 650 australijskih dolara (što vam je oko 400 evra), a ta cena nije baš stimulativno uticala na prodaju. No, od početka maja cena Xboxa je skresana na 400 australijanera (oko 240 evra), što je izazvalo navalu na Xbox koja je, prema rečima predstavnika lanca prodavnica Electronic Boutique, ravna novoj premijeri. Australijanci su poludeli za kutijom X i sada je kupuju kao da je u pitanju XXXX pivo (što vam je čuvena australijska marka piva i loš pokušaj jezičke fore onog ko je pisao ovu vest - prim. ur.). U Australiji je jedina konkurencija Microsoftu PlayStation2, pošto se premijera Gamecubea tek očekuje.

Novi PS2?

Ko kaže da konzole ne mogu da se poboljšavaju tokom svog životnog veka? Predsednik Sony Computer Entertainmenta, čuveni zli Japanac Ken Kutaragi, izjavio je nedavno u jednom intervjuu da je sada već postalo mogućno proizvesti Emotion Engine (osnovni procesor koji tera PS2) i grafički procesor PS Dvojke - kao jedan čip. Ovo uopšte ne menja arhitekturu samih procesora (što bi bilo pogubno za sve igre koje su do sada napravljene za PS2), ali smanjuje cenu i ubrzava proizvodnju konzole - što su ogromni plusevi za Sony. Očekujte još više PS Dvojki po još nižoj ceni uskoro... I očekujte da PlayStation 2 čak možda i doživi vek trajanja od 5 godina...



Šef Ubi Softa, Yves Guillemot, je u intervjuu najavio da bi njegova kompanija uskoro mogla da otkupi englesku izdavačku kuću Eidos. Ubi Soft je već kupio nekoliko manjih izdavača/razvojih studija, a već ranije se pričalo da bi Eidos mogao da bude otkupljen.

Novi stepenik je dostignut - Sony je polovinom maja objavio da je do sada isporučio 30 miliona PlayStation2 konzola prodavcima širom sveta: 11 miliona u SAD, 10 miliona u Japanu i 9

Svi smo u mreži (I)

Već odavno je poznato da je jedna od ključnih stavki za razvoj Xboxa (i ne samo Xboxa) mrežno igranje. Ako se Microsoft pita, Xboxove mrežne mogućnosti su čak prioritet. Microsoft je za ovu godinu najavio početak rada svoje mrežne službe po imenu Xbox Live u Sjedinjenim Državama (u Evropi, kao po običaju, nešto kasnije), a njena prva javna demonstracija bi trebalo da se održi na E3 sajmu. Naravno, već se znaju i prve igre koje će se pojaviti na Xbox Mreži (pošto će one i služiti da se ta mreža demonstrira). To su: MechAssault, Whacked! Unreal Championship, Ghost Recon i NFL Fever. Više detalja o ovim igrama moći će da se sazna tek na E3 sajmu.



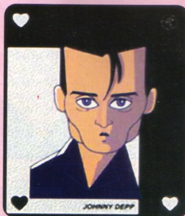
Porno PS2 prevara

Šta sve kreativni ljudi neće smisliti kako bi se nekako domogli para na lak (i uglavnom nelegalan) način! Eto, zamislite situaciju: sedite vi mirno za svojim računarom, proveravate svoju elektronsku poštu na Yahoou, kada vam stiže poruka da ste u nekakvoj Yahooovoj nagradnoj igri osvojili PlayStation2! Dobro, mislite vi, ovakve stvari su česte u zapadnim kapitalističkim zemljama u kojima kompanije na svakakve kvarne načine privlače mušterije - čak i bombastičnim pismima tipa - vi ste osvojili to i to (iako niste ništa osvojili, već je potrebno da kupite neki proizvod da biste eventualno to i to osvojili). No, PS2 je PS2, mislite vi i kliknete na link koji vas vodi na sajt gde se nalaze detalji o vašoj nagradi. Eto vas na sajtu - ali, sajt zahteva da skinete jedan program, ma nije ni program nego programčić koji vam omogućava da pristupite tajnim podacima o dobitnicima... Vi to uradite - i shvatite da niste dobili konzolu. I nikom ništa... Na prvi pogled. Ali, ako zakopate malo dublje, provalićete da vas je onaj bezazleni programčić povezao sa jednim pornografskim sajtom, a pristup na taj sajt košta 4 dolara po minutu! Arghh! Naravno, sve ovo se dogodilo (gde drugde nego) u SAD, a ne biste sada čitali o tome da vlasti nisu celu stvar provalile i pohapsile prevarante koji su ovu ujdurmu osmislili i preko nje prikupili čak 11 miliona dolara!

Svi smo u mreži (II)

Nintendo je temeljit, ide na sigurno i na provereno i - zato je poslednji. Bar kada se radi o vremenu. Za kvalitet ćemo videti. No, Nintendo će izgleda biti poslednji i kada je reč o mrežnom igranju, za koje se svi kunu da je budućnost video igara. Ipak, iako do sada nije tako delovalo, Nintendo ima svoje planove o umrežavanju Gamecubeova, ali ih (kao i uvek) krije kao zmija noge. Jedino što su zvaničnici Nintenda jasno rekli jeste da je na tri priključka koji se nalaze na dnu konzole mogućno prikačiti modem i mrežni adapter, ali nisu rekli da imaju u planu proizvodnju takvih dodataka (kao da bi bilo mogućno da nema takvog plana). No, izgleda da je i Nintendo najzad rešio nešto po tom pitanju, jer su u javnost procureli podaci da kompanija planira veliku press konferenciju 21. maja na E3, a tema će biti - Nintendove mrežne usluge. Strpite se...

Tiha jeza



Izgleda da je uveliko počeo trend povratnog udara - ma koliko da je do sada bilo uobičajeno da se prave igre inspirisane holivudskim hitovima, polako dolazi vreme u kom će Holivud crpeti ideje iz sveta digitalne zabave. Možda ste već čuli da se pominje film zasnovan na survival horror igrama za PlayStation i PlayStation? E nije u pitanju Resident Evil koji se već pojavio i možda ste ga i gledali... Ne, u pitanju su horror hitovi izdavača Konamija koji je nedavno sklopio ugovor s producentskom kućom New Line Cinema (koja stoji iza filma "Gospodar prstenova"), a u ugovoru stoji da će New Line biti producent filma po imenu Silent Hill! New Line je upravo dao zeleno svetlo filmskom studiju Dark Aura koji je započeo preliminarne radove na filmu (sakupljanje para, osmišljanje scenarija, casting i sl.). Producenti za sada traže glavnog glumca, a kao svoj cilj naveli su Johnyja Deppa. Videćemo koga će dobiti...

Kocka do kocke



Pre nego što pročitate vest o tome kako je prošlo evropsko lansiranje poslednje konzole ove generacije, Nintendo Gamecubea, evo vam ove zanimljive vesti o blesavoj promociji koju su osmislili Nintendovi marketinški magovi. Širom Ujedinjenog Kraljevstva su početkom maja osvanule čudnovate kocke od pleksiglasa, stranica dugačkih dva i po metra. Naravno, kocke nisu bile prazne, već ispunjene ljudima, šarenim i čudnovatim: od mađioničara i cirkuzanata, preko stručnjaka za borilačke veštine, do celih bendova koji su svoje pesme svirali iz kocke. Ma, samo pogledajte sliku. Ova krajnje originalna (i uspela, kako se čini) promocija bi trebalo da nam pokaže kakva će nam sve raznolika zabava dolaziti iz naše igračke-kocke, ako se odlučimo da je kupimo. A mnogi su se izgleda odlučili...



miliona u Evropi.▮

WF4-GTA3

Što se dogodilo - posle skoro pet meseci suverenog carevanja na top listi najprodavanijih PS2 naslova, GTA 3 je najzad izgubio tu poziciju. Skinuo ga je niko drugi do Virtua Fighter 4!▮

Xbox? Slabo, slabo

Svima je to jasno već neko vreme, mada Microsoft I DALJE uporno ćuti tj. ne objavljuje svoje podatke o količini prodatih Xbox konzola van Sjedinjenih Država. No, prošlo je dovoljno vremena da nezavisni (misli se - nezavisni od Microsofta) izvori istupe sa svojim procenama. A te procene su prilično poražavajuće - što se Japana tiče, prodaja konzole je tamo pala ne par (da, mislim baš na DVE, hvala lektorka :)) hiljada primeraka nedeljno, čime je efektivno nepostojeća, kada se uzmu u obzir globalne ekonomske transakcije. Što se Evrope tiče, podaci za Francusku i Nemačku su jednako razočaravajući - ni mesec dana posle premijere prodaje se oko 20.000 odnosno 12.000 primeraka nedeljno. To vam možda zvuči pristojno, ali, ako se prisetite Microsoftove procene (tj. želje) da do kraja juna proda između 4,5 i 6 miliona Xboxova širom sveta, pa malo počnete da računate, shvatićete zašto je loše. (Evo rešenja zadatka: 50.000 nedeljno u Evropi znači da do kraja juna možemo očekivati oko 400.000 Xbox konzola u privatnom vlasništvu na starom kontinentu, što bi značilo da u SAD mora da bude prodato čak 4 do 6 miliona konzola da bi se ova procena ispunila). Na osnovu svega ovoga, Microsoft je objavio novu procenu, po kojoj će biti zadovoljan ako proda između 3,5 i 4 miliona Xbox konzola do kraja juna. Naravno, planiraju se i konkretni potezi...▮





Kockasta Evropa

I najzad smo tog 3. maja i mi Evropljani pozvani da se pojavimo na frontu i da se definitivno razvrstamo i opredelimo kojem ćemo se prikloniti carstvu. Jer, 3. maja nam je najzad ponuđena i treća opcija, opcija da se zbijemo pod zastavu Nintenda, opcija koju su mnogi priželjkivali zbog toga što je Nintendo već godinama garancija kvaliteta i dobre zabave - za one koji sebi mogu da priušte da kupuju samo originalne igre.

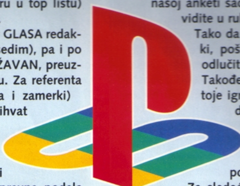
Naravno, Nintendo je uvek odmeren i zna svoje mogućnosti, tako da će u Evropi uspeh konzole Gamecube sigurno biti sasvim zadovoljavajuć. Prodaja je, prema rečima zvaničnika, u prvih nedelju dana bila oštra, što valjda znači zadovoljavajuća. Trebalo bi skrenuti pažnju i na činjenicu da je Nintendo tik pred samu premijeru snizio cenu ionako najjeftinije konzole na tržištu na 200 evra (oko 100 evra manje od Xboxa i Gamecubea), što je samo deo već godinama važeće strategije ovog (a da se ne lažemo, i svih ostalih) proizvođača: jeftine konzole i skupe igrice.▮

Top lista najboljih igara svih vremena za PlayStation ili:

Veliko znanje

Nezahvalan je ovo posao. Mislim, ipak je to izbor NAJ igara svih vremena. Sigurno znate onu - Ako uzmeš kajaćeš se, ako ne uzmeš kajaćeš se... Ovde je to samo malo drugačije. Ako staviš ovu (igru u top listu) kajaćeš se, ako ne staviš kajaćeš se.

Napravismo ovu top listu na osnovu GLASA redakcije ispred koje stojim (čak i kada sedim), pa i po cenu da budem omražen ali i OBOŽAVAN, preuzimam svu odgovornost na redakciju. Za referenta za žalbe (ili primača grdnji, ukora i zamerki) određujem Uroša Tomića, dok za prihvat pohvala, zdravica i čestitki - posebno KONVERTIBILNIH (tu podrazumevam i dinar) određujem Miljana Lakića. Ostali članovi redakcije će se složiti da je to ispravna podela dužnosti i učestvovaće u prigodnoj proslavi koju ćemo organizovati u tu priliku. Pozivamo i Vas, drage čitaoce, da ČESTITATE i PODELITE sa nama vaše zadovoljstvo zbog vrlo objektivno odabranih naslova koji ostaju tu za sva vremena (ili barem onoliko dugo koliko ćete još gajiti vašu konzolicu).



Ono što mi očekujemo od Vas (ozbiljno) je da nam u našoj anketi saopštite koju od ovih igara bi želeli da vidite u rubrici Nekad bilo...

Tako da ćemo onda mi kolegijalno, redakcijski, poštenim dogovorom (zimi, zami, zum) odlučiti ko će od nas predstavljati koju igru. Takođe očekujemo da ukoliko mislite da postoje igre koje bi po Vašem mišljenju trebale da budu u među prvih pet a NISU, izrazite svoje mišljenje na maloj beloj anketi čime stvarate šanse tim igrama da ipak budu opisane u gore pomenutoj rubrici.

Za sledeći broj ćemo predstaviti najbolje tuče (pogodite pobednika), najbolje platforme (ovde ga sigurno nećete pogoditi), najbolje multi player i možda u zavisnosti od prostora i još po neku naj igricu. Do tada nam pišite šta mislite o našem izboru.

bonus Top 5 - Pucačine



No1 Quake II

Verovatno najpoznatija pucačka igra na svetu. Potekla sa PC platforme, svoje izdanje na PlayStationu doživela je znatno kasnije nego na PC-ju. Ali prerađena sa toliko stila i osećaja da je dobila potpuno nove kvalitete u konzolarnoj verziji. Poseban doživljaj je multi player mod koji će sigurno biti među prvih pet multi player igara.

No2 Medal Of Honour: Underground



Prvi deo igre je napravio dosta veliko iznenađenje sa vremenskim premeštajem dešavanja u Drugi Svetski Rat. Ponašanje protivnika je posebna priča

No3 Vigilante 8



Pojavio se posle Twisted Metala i glatko ga skinuo sa trona. Vožnja i pucanje nikad nisi bili tako dobri. Ponovo izuzetan multi player mod.

No4 Alien Resurrection



Pucačina iz prvog lica uz koju se ledi krv u žilama. Ne toliko poznata, ova igra ima izvanrednu atmosferu koja diže igru daleko iznad proseka.

No5 Twisted Metal 2



Šta reći? Igre koje su postavljale standarde će se uvek pamtiti. Twisted Metal je jedna od najigranijih igara u igraonicama, pre Konamija.

tema broja

bonus Top 5 - Arkadne vožnje

No1 Driver

Ponovo igra koja je postavila standarde. Prvi put do tada igraču je ostavljena mogućnost da izađe iz vozila i bukvalno OTME tuđe i nastavi da se vozika u njemu i to u tri dimenzije. Onoga trenutka kada su RockStarovci preuzeli ovu koncepciju napravili su svoj legendarni MEGA HIT GTA 3 za PS2. A sve je počelo od Drivera. Prosto je smešno kad se setim da su ovu igru mnogi otpisivali jer nisu ni uspeli da izađu iz garaže tj. da se kvalifikuju za vožnju u gradu...

No2 Need For Speed 4



Igru smo predstavili u retro rubrici, nećemo dodatno opisivati. Jednostavno najbolja vožnja u stilu uzmi-i-igraj.

No3 Destruction Derby Raw



Arkadna vožnja sa puno atraktivnih modova koji igri i danas daju svežinu. Posebno me je oduševio mod gde se na krovu zgrade 16 automobila guraju dok samo jedan ne ostane...

No4 Wipeout 3 SE



Futuristički trkački serijal koji je star gotovo koliko i sam PlayStation. Pucanje i krljanje uz neverovatan osećaj brzine su najveći aduti ove igre. Još jedna od kultnih PSX igara.

No5 GTA 2



Ova igra je imala sve sem jedne stvari - treće dimenzije. Vrlo kontroverzna igra, cenzurisana više puta i povlačena iz prodaje zbog vulgarnosti i nasilja kojima obiluje.

bonus Top 5 - Simulacije vožnje

No1 Gran Turismo 2



Ahhh, veliki tata svih simulacija vožnje. Igra koju je do danas prevazišla samo jedna - njen nastavak na PlayStationu 2. Broj automobila koji su napravljeni za ovu igru kao i njihov kvalitet, zatim fizika tj. ponašanje automobila na stazi i van nje, kao i mod u kome polažete testove i apgrejdujete svoje vozilo do savršenstva nisu viđeni nikada do tada. A ni do danas, pa čak ni na daleko moćnijoj PC platformi. Istina je da današnji PC nemaju ništa približnog kvaliteta. ČUDO!

No2 Colin McRae 2.0



Vlasnici PC-ja ovde mogu da kažu I MI TO IMAMO. Tačno je ali to nimalo ne umanjuje kvalitet ove igre, koja poseduje dobru grafiku čak i kada je danas pogledamo.

No3 V-Rally 2



Manje popularan kod nas u odnosu na Colin McRae dvojku, ali izuztno dobra igra. Vrlo osetljive kontrole u igri nose najveću odgovornost zašto igra nije rame uz rame sa Colinom.

No4 TOCA WTC



Širok izbor evropskih (i ostalih) automobila koje svakodnevno viđamo na ulicama mnogo je doprineo popularnosti TOCA-a. Ova igra u Engleskoj ima kultni status.

No5 F1 2001



Lista simulacija vožnje ipak ne bi bila potpuna bez najbržeg cirkusa na svetu. Iako nema vrhunske karakteristike ipak ova igra ulazi u pvih pet zbog ljubitelja Formule 1.



na vidiku

Barbarian

Nama, "staroj gardi", koji se još uvek sa suzom u oku prisećamo zlatnih vremena (igre na audio-kasetama i štelovanje glave) ovaj naslov treba da znači "sve i svja". Rimejk igre Barbarian sa ZX Spectrum kalibra "jedan-na-jedan-ja-mač-ti-mač-pako-kome-tintaru-otfikari" stiže na X-Box u septembru. U pitanju je frenetična krljaža srednjovekovnih proporcija, sa 8 likova i jednim skrivenim, a nivo grafičke obrade bi trebalo da bude najjači adut kojim će igra raspolagati, ako uzmemo u obzir da će biti zastupljen RPG sistem sa OnLine i OffLine režimom igranja. Poboljšanje je i veličina arena i interakcija s predmetima koji se u njoj nalaze, a i mogućnost korišćenja magije...







Counter Terrorist Special Forces

Ovo je još jedna igra koja se bavi temom terorista i antiterorista, a neobično je baš to što se i ovde radi o igri nove generacije za GBA. Kako pripadate delu C.T.S.F, elitne organizacije za utamanjivanje terorista, možete samo pretpostaviti o kojoj se ložani ovde radi... U igri će biti zastupljena dva režima - na terenu i iz vazduha, na oko 12 nivoa, u četiri različite sredine - planine, gradovi, pustinje i tropi - a sve to uz haj-tek naoružanje i tešku artiljeriju. Na raspolaganju će vam biti jedan žestok komandos zadužen za infiltraciju, jedan padobranac ratruper i pilot helikoptera, a i još neka iznenađenja. Strpite se do juna...







Downforce

U ko zna kojoj godini, u dalekoj budućnosti, frakcija futurističke moto-lige se odmeće od ostatka pomenute, isfrustrirana raznim zakonima, propisima i regulativama koji su ovaj (nekad opasni sport) pretvorili u sviranje-znate-većemu. Šta (po meni) izdvaja ovu igru? Možda činjenica da svaka kolizija, udar i oštećenje NE MOGU da liče na one prethodne. Vozićete 12 unikatnih jednoseda na preko dvadeset staza koje su raštrkane na 8 različitih lokacija širom zemljine kugle. Sedam modova igre, tri stepena težine i adaptivni AI obezbeđuju visok stepen "ponovoigrivosti". Igra je trebalo da izađe u momentu publikovanja Bonusa, a vi je očekujte u neko skorije vreme.







Toxic Grind

Godina je 2097. i decenije agresivnih igara su promenile populaciju Zemlje, pretvarajući sve u krvoloke žedne krvi, uzbuđenja i akcije... Dixon Von Blass, voditelj jedne od najgledanijih emisija koja uključuje (emisija, bre) vozače BMX-a u koje je ubrizgana toksična materija, koja će biti neutralisana samo ako uspeju da se izbore sa misijama koje ih očekuju na 14 lokacija. Da maler bude veći, svi iole kvalitetni vozači su već pali za slobodu, tako da Dixon cepa vreme i kidnapuje vozače iz skorije prošlosti. U ulozi Džejsona Hejsa moraćete da se izborite sa višestrukim ciljevima, pazeći na zamke i smrtonosne prepreke, Dixonove krvoloke, usput izvodeći trikove (u znak prkosa). Jul.





FireBlade



Do kraja treće četvrtine tekuće godine trebalo bi da izađe ova igra koja uključuje nekoliko helikoptera, brdo gvožđurije, velike projektile, širok dijapazon neprijatelja i mnogo različitih sredina. Koristeći dva različita tipa letelica, moći ćete da rukovodite kako "assault" tako i "search-and-rescue" misijama, na prostranstvima "švicarskih" Alpa, u pustinjama Arizone, na naftnim poljima Bliskog istoka, u šumama Amazonije i ledenim pustinjama Arktika. Zatim su tu dnevne misije, noćne misije, savršen zvuk, akcije na pretek, Swarm projektili, E.M.P. i, naravno - prateći projektili sa laserskim sistemom navođenja. Malo li je?



P.O.W. - Prisoner of War



Kapetan Luis Stoun je zarobljenik (auh, bre) u zarobljeničkom kampu za vreme Drugog svetskog rata, pa još pri tom otkriva da se u njegovom kampu vrše istraživanja koja mogu da preokrenu ratna zbivanja u korist mrske nemačke okupatorske armije. Mislite li da će blejati uzalud? Jok, nije Amerima to u krvi. SAM će spasti svet, ja vam garantujem... A kako? Pa koristeći svoju poslovičnu INTELIGENCIJU, hrabrost i neprimetnost (stealth), kako bi drugačije? Morate koristiti inventivnost, snalažljivost, interakciju sa svim i svačim kako biste se pravovremeno sakrili, ne dozvoljavajući tenziji da nadvlada situacijom. Očekujte igru krajem leta.





Go Go Beckham Adventure on Soccer Island







Osoba zadužena za odnose s javnošću kompanije Rage - Glen O Connell - je, najavivši ovo ostvarenje namenjeno najmlađima, predočio svoje mišljenje o ovom vrsnom atleti i svetski poznatom fudbaleru. Po Konelu, on je uzor na koji će se svi mladi ugledati, zvezda koja inspiriše mališane na upražnjavanje sportskih aktivnosti i lik prepoznatljiv i u animiranoj formi. Što se tiče njegovog zadatka, kroz 5 sredina magičnog sveta će koristiti svoje sposobnosti, umeće i tehniku, oslobađajući žitelje Fudbalskog Ostrva zlog Mr. Woea, koji je lišio već pomenute žitelje SVIH FUDBALSKIH LOPTI (tragedija). Igra se očekuje najkasnije do kraja avgusta. Klinci, stegnite se!

Time Splitters 2



Od kako je izbačena na tržište pa do danas, igra TS je privukla veću pažnju nego što je od nje bilo očekivano, tako da je logično bilo da joj se posveti jedan nastavak (a možda i više ako ustreba). Ovog puta (kao i uvek) govori se o unapređenju grafike i zvuka, superiornim animacijama (što ingame što cutscene), engineu koji neće biti prerađen već REKONSTRUISAN, modu za jednog i više igrača i misijama koje će uključivati višestruke ciljeve. Kao najveću inovaciju Eidos najavljuje MapMaker, koji će vam pružiti mogućnosti konstruisanja sopstvenih nivoa. Igra bi trebalo da izađe najkasnije do jeseni, a ja jedva čekam da vidim da li programeri još uvek lažu...





Men in Black 2: Alien Escape





U trendu je vazda bilo izdavati simultano i hit igre i hit filmove, spajajući lepo i korisno, slasno i masno... Što bi sada bilo drugačije? Koristeći svemirska oružja, hapseći vanzemaljce koji su se spletom tragičnih okolnosti obreli na Zemlji, a da nikada ranije nisu viđeni ili registrovani. Da, zaboravih da napomenem da ih je brod (kojim su se survali u more) prevozio do maksimalno obezbeđenog intergalaktičkog zatvora. Sudbina cele planete je u vašim rukama. Vodeći jednog agenta, od drugog ćete dobijati instrukcije i "tipove" (i nezaobilazne vickaste komentare) dok budete jurili dokovima ili Menhetnom. U odnosu na odabranog agenta birate ili brzinu i pokretljivost ili snagu i iskustvo.

Terminator: Dawn of Fate



Ovo je još jedna herojska igrica, inspirisana filmom, ko zna koja obrada iste teme, sa malo drugačijim zapletom. Svi se lože na vremenski paradoks, tako da ćete ovoga puta biti u prilici da "odigrate" prolog u sagu o kibernetskim ratnicima. Radnja počinje u dalekoj budućnosti, dve godine pre nego što je Džon Konor poslao svoga oca Kajla Risa da odbrani njegovu majku Saru Konor. Radnja se odvija u intervalu od 2027. do 2029. godine, a u igri ćete moći da birate da li ćete voditi Kajla ili Katarinu (oficira "specijalnih operacija" pokreta otpora Tech Coma), koji se razlikuju i po sposobnostima, i po mogućnostima, i po načinu borbe. Očekujte igru do kraja jeseni.



Wizards







Iako se radi o najmanjoj, istovremeno je reč o najmoćnijoj konzoli, a tvrdnja je opravdana činjenicom da je ovde reč o prvoj strategiji u realnom vremenu na pomenutom sistemu. Iznenađeni? Što se same radnje tiče, vaš zadatak je da oslobodite magičnu zemlju Talismaniju od zlog bratstva Kun-Mar čarobnjaka. Da budem precizniji, radi se o mešavini RTS-a, arkade, platforme, a bogme ćete biti u situaciji i da rešavate zagonetke, questove i subquestove, usput vodeći i do četiri heroja. Pored moda za jednog, biće prisutan i mod za više igrača (do četiri), mogućnost kompletiranja igre na više načina itd. Igra bi trebalo da se pojavi u drugoj četvrtini 2002. godine.

Hitman 2: Silent Assassin



Do jeseni bi trebalo da se pojavi i to na dva trenutno najzastupljenija sistema - PS2 i XBox. A ako do sada za nju niste čuli, to je vaša greška jer niste upoznali čari vođenja i upravljanja genetski obrađenim ubicom koji nosi šifru 47. Nakon velikog broja fatalnosti koje je sam izazvao, verovatno u naletu griže savesti, ovaj pozitivni negativac odlazi u sicilijanski manastir gde ga otkrivaju i ucenjuju pripadnici jedne organizacije. Agent 47 je uskoro uvučen u krug izdaje, pronevere, špijunaže, malverzacija i zločina, pokušavajući da izvuče živu (ćelavu) glavu. Moći ćete da igrate u 1. i 3. licu, unapređen je sistem snimanja pozicije i inventari i... strpljenja.



Godzilla: Destroy All Monester's Melee





Ako se sećate igara Rampage, Ramparts i Rampage Through Time, ova igra vam neće biti nimalo strana... Cilj je srušiti "po" grada, pojesti što više ljudi, sakupiti brojna pojačanja i uništiti sve ostale monstrume koji se nalaze u neposrednoj blizini. Moći ćete da birate jednog od 14 monstruma (od kojih su 5 različite verzije Godzile, kako bi se udovoljilo fanovima) i da se "čukate" s njima na desetak fantazijskih lokacija širom sveta. Igru će moći da igra do četiri igrača u Versus, Pitting ili Destruction režimu. Igra bi trebalo da se pojavi na Game Cube sistemu početkom ili (najkasnije) sredinom jeseni, pa ko voli da divlja...



Star Wars: Knights of the Old Republic



Uporedo sa nastavkom Zvezdanih ratova i najavom Rata klonova kao jednog od najboljih ostvarenja ovog milenijuma (al' polako - VIDEĆEMO), igre smeštene u SW univerzum niču, pupe i bujaju... Ova je, recimo, najavljena i za X Box i za PC sistem, a kako kažu, "u pitanju će biti jedno od vrhunskih ostvarenja RPG žanra". Radnja se odvija četiri hiljade godina PRE dešavanja iz epizode I, u vreme kada Republika beše moćna, a Džedaji i Sitovi brojni. Kako bih ostao dosledan svojoj tradiciji, ništa vam više neću saopštiti u vezi sa ovim "kapitalnim" delom, osim, naravno, činjenice da bi trebalo da bude objavljeno sredinom jeseni tekuće godine. "Long time ago in galaxy far, far away..."







Death Row



Ako do sada niste imali prilike da čujete za SouthEnd Interactive, smatram da je pravo vreme da se dodatno informišete. Kako i ja dušu imam (doduše crnu, ali niko nije savršen), ovoga puta ću vam najaviti igru koja će uneti revoluciju u timske sportove. Radi se o krvavom sportu budućnosti, znači, full-kontakt i konstantna makljaža, nastojeći ili da postignete veći broj poena od protivničkog tima ili da ELIMINIŠETE sve neprijatelje na terenu. Uz pomoć opcije menadžmenta ćete biti u stanju da konstruišete svoj tim u odnosu na strategiju kojom se služite, birajući neki od 130 likova, unapređujući ga nakon svake partije, dobijajući bonus poene na snagu i brzinu. Jesen 2002.





Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

...Ekskluzivno na PS2. Možda je bilo pitanje vremena, ali je bilo krajnje nesumnjivo da će se nakon određenog vremena pojaviti nastavak ove fenomenalne igre. Svojevremeno igra koja je izazvala pomamu među igračkom populacijom širom sveta počinje da pali i žari na naprednim igračkim sistemima. I to od 15. oktobra (a kod nas možda i znatno ranije zahvaljujući voljenoj nam svima - pirateriji!). Igra će biti veća i bolja nego do sada, sa višestrukim mogućnostima i opcijama kroz interakciju sa neigrajućim likovima i alternativne putanje koje sami birate. U međuvremenu, Lara je postala jača i kompleksnija (nadam se i po pitanju OBIMA) jer je ona sama sačinjena od 5000 poligona.







Superman




Ahhh, dete Kriptona... Koliko već godina hara planetom, manifestujući se u raznim filmovima, stripovima i igricama? Čovek od čelika je na misiji da odbrani voljeni Metropolis od napada Braniaka 13 ! Leksa Lutora, "šiljeći" se sa njima kroz ceo grad, svemir, Fantomsku zonu I WarWorld (koji su poznati jedino fanatičnim obožavateljima Supermena). Moći ćete da koristite njegovu neverovatnu snagu, kombinujući super kombo udarce i specijalne moći (kao što su termalni, rendgenski i teleskopski pogled, ledeni dah i let) u cilju besomučnog batinanja neprijatelja ljudskog roda i futurističkog grada. I ova igra treba da se pojavi najkasnije do isteka jeseni, a na šta će da liči - prosudite sami.





MX Superfly

Ni ja nisam znao da je ovo jedina igra u kojoj možete videti Rikija Karmajkla, šmekera i legendu multikultivatora, ali eto - svakim danom sam bogatiji za jedno iskustvo. Pošto je u pitanju SIMULACIJA, možete očekivati mnogo modova za kreaciju igrača, staze, staze za "vratolomije", kao i veliki broj profesionalaca koje ćete moći da odaberete i "profurate" kroz dvadeset pet staza. Usput ćete (dakako) poboljšavati kako sebe tako i makinu, igrajući mini igre i osvajajući poene. Pored SVEGA ovoga, tu su i staze za motokros, superkros, amaterski i slobodni stil vožnje. Ukoliko vam ovo nije dovoljno, ili ne volite motore ili niste slušali istoimenu pesmu Twinsa. Druga polovina 2002.







SILENT HILL 2

Urosh Tomich



Istrčao sam iz stana, čupajući kosu sa predela slepoočnica, vrišteći i pišteći kao "suro pile", budeći ono malo stanara koji nisu provodili vreme "vazdušne opasnosti" u propisanim prostorijama (izjava je dokumentovana na jednoj video kaseti, nekoliko dana nakon početka bombardovanja, a njom se APELUJE na žitelje Novog Beograda da se povuku u skloništa zbog EVIDENTNE opasnosti, koju - NARAVNO niko nije do kraja saslušao, a kamoli prihvatio ili makar uzeo na razmatranje prim. aut.). Stepenice nisam ni primetio, sve dok nisam shvatio da se kotrljam niz njih, udarajući glavom o beton, a rukama i nogama o gelender, stvarajući niz krajnje čudnih zvukova, još uvek trešeći "šesto vati sinusa po izlazu krajnika", urlajući kao sumanut. Zaustavio sam se na sedmom spratu, ne prestajući sa "solističkom koncertom", sve dok nisam ugledao matoro, zbrčkano lice, mestimično prekriveno pavlakom i krastavcima, oivičeno viklerima koje je nešto pokušavalo da prozbori.

"Sine, s' to nešto BOMBARDOVALI kad tako skačeš? Juh, ljubi ga NANA, dislocirao si rame samom sebi, "dela" baka da ga namesti...". Još jedan bolni krik mi se oteo iz usta, BAŠ u momentu moga poimanja da je jezivi zvuk koji dolazi iz pravca "nane" škripa njenog metalnog kuka, ukombinovana sa pucketanjem njene veštačke vilice. Metalni zubi su sijali obasjani mesečinom, a ja sam bio paralisan od straha setivši se "Nemuštog jezika" i babe Gvozdenzube, čiju sam reinkarnaciju (ja l' reinkarnaciju, ja l' MLAĐU SESTRU) tog momenta gledao kako se približava mojoj oklembešenoj ruci, šireći svoje raskljakavljene prste sa neprirodno dugim noktima. Bogu hvala na Neši koji se pojavio s krstom u levoj i čenetom belog luka u desnoj ruci, rasterujući matorog šišmiša i pravovremeno me spasavajući od "grle" sudbine. Pitate se o čemu pričam? Kako samo niste povezali da je baš u periodu bombardovanja i "ničim izazvane, mučke i podmukle NATO uzurpatorske vojne intervencije" "Tiho Brdo" postalo dostupno Beograđanima? Dakle, to je bila moja prva reakcija na susret sa remek-delom interaktivne umetnosti, koje je ušlo u istoriju "gejminga", pomutivši slavu dotadašnjeg pandana "Rezija". Šta reći za nastavak?





Recimo da "paranoja" nije dovoljna kao pojam, da "sumanuto", "mračno" ili "parališuće" nisu dovoljni kao epiteti, da sedim već nekoliko sati ispred kompjutera, nabadajući po tastaturi, ne kapirajući kako da vam na adekvatan način opišem kakve efekte ova igra može da izazove i koliko može da utiče na vas. Ne samo što se tiče vizuelizacije ili zvučnih efekata (pošto igra nema u sebi muzike - bila bi suvišna), već što se tiče same radnje, mesta na kome se ona odvija, ljudi koji se pojavljuju i globalnog utiska koji igra ostavlja na sve koji se u nju zagledaju, bilo da su aktivni igrači ili kibiceri. Ali, krenimo od samog početka - od glavnog protagoniste i fabule...

Ovo je jedna od onih igara koje za glavnog lika NEMAJU šmekera ili baju, heroja kome se u očima vidi da na kraju odlazi u zalazak sunca sa ribicom na ramenu i milionima na bankovnom računu, koji je prošao vojno-taktičku obuku, pakao Koreje ili Vijetnama ili koji je eto - makar bio u izviđačima. O, ne, ovde je reč o jednom običnom čoveku, rastrojenom i psihički ruiniranom još od pre tri godine, kada je njegova voljena "Meri" preminula od "neke" užasne bolesti. Stvari od tada nisu bile iste, on je oronuo i postao

na ustupljenom softveru zahvaljujemo se firmi "Master - Import"





nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.

UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.



OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



depresivan, živeći u sećanjima na prošlost obojenu snovima o sreći. Kako takav jedan čovek može da odreaguje kada mu nakon toliko vremena stigne pismo BAŠ od te iste voljene, koje više nema, u kome piše kako ga ona očekuje na njihovom "specijalnom mestu", u gradiću koji se zove Tiho Brdo? Mislim, cenim da bih i ja na sličan način odreagovao, mada prekosutra, jer šta drugo može da vam donese pismo m r t v e osobe osim MALERA. Ali to je tek početak...





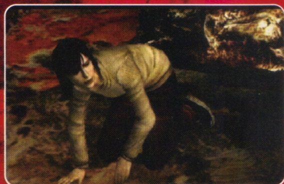
TT SINDROM

Kao i svaki kvalitetan horor, i ovaj započinje u WC-u. Kakvu to programeri Konamija (i Kapkoma) averziju i netrepeljivost gaje ka "oazi relaksacije i svetom mestu svakog doma", meni nije jasno. Moža se zalažu za povratak prirodi, pa nas sve na ovaj način miniraju, motivišući nas da i mi prestanemo da ga upotrebljavamo... Ali, tu ćete već primetiti kvalitet tekstura i fenomenalno modelovanje, realnost pokreta i fluidnost animacije. Nakon nekoliko sekundi shvatićete ili da on mnogo razmišlja ispred ogledala ili da vi ne razmišljate nimalo, pošto je igra upravo počela, a vi toga niste bili svesni, ne verujući da je u pitanju toliko visok nivo grafičke obrade. Kosa mu se raslojava, mrda glavom, trepće očima, kreće i izlazi iz "klonje" i šta onda? Magla... Prvi susret sa maglom deluje pomalo zbunjujuće. Kao da je živa, mame mi moje Ljiljane, uvija se i konstantno se kreće, poklanjajući krajoliku sive tonove (kom bre krajoliku, kada se niš' ne vidi tri metra dalje od Džejmsovog nosa?), pridodajući opštem utisku klaustrofobije i manijakalne depresije. Dobro, hajde, nisu mu kretnje baš perfektne i primećuje se da on nije stvaran, već da je vešto animiran, mada jedva i naknadno, ali je zato u startu evidentno da su kamera i njeno pozicioniranje veoma vešto rešeni. S vremena na vreme će menjati ugao, kako bi sve bilo maksimalno pregledno, a kada se budete našli u zatvorenom prostoru,



ona će se premeštati "na zid" ili ispred vas, gledajući u Džejmsa, doprinoseći utisku proganjanja. Kao da vam pomaže da ugledate nekoga ili nešto što još nije tu, ali tek što nije pristiglo... Ali to je samo trip, pošto vas igra u početku vara - i pored sablasnog izgleda ništa se neće događati sve dok ne upoznate prvi sporedni lik koji se u igri pojavljuje, a upoznajete ga (u stvari, upoznajete JE) na krajnje "veselom" mestu (groblju). Tu će se desiti prva INTERAKCIJA, ali od klanja ni pomena. Proći ćete i celo groblje, naoružavajući se motornom "pilom", pa ćete i tu lakomisleni biti, računajući na to da se "s pojavom prvog oružja pojavljuju i prvi zloćudijusi", ali - kakva bi to bila horor igra, kada vas ne bi držala sve vreme u neizvesnosti?

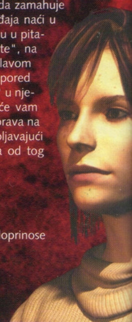
I tako se ja šunjam krajolikom, osećam se kao "Laza koji BAZA", jer bazam li bazam, a nikog nigde nema, samo prokleta škripa i prokleta magla i tu i tamo poneka senka. A onda, kada već pomislite da vam ponestaje opcija, nailazite na lokvu krvi i siluetu koja se "brejkujući" udaljava, shvatate da je akcija tu - iza ćoška, da samo što niste naleteli na prvog, a to se dešava u jednom tunelčiću, koji bi vas odveo do parka do kojeg nastojite da dođete, samo da nije ZAZIDAN. A iz tame tunelćeta se pojavljuje PRVI - uznemirujuća figura, bezlična i krvlju oblivena, sa kretnjama koje ukazuju na seksualno zlostavljanje (što još više doprinosi nervozi i zlokobno-



morbidnoj atmosferi), koju prate vrlo čudni zvuci i efekti... Utamanivši prvo govedo, shvatićete o čemu sam pričao kada sam pominjao da Džejms nije ni u izviđačima bio jer zamahuje kao devojčica - sporo i plaho, bilo da zamahuje štanglom (koju ćete, pored radio uređaja naći u tunelu) ili motornom testerom. Kada su u pitanju predmeti koje možete da "uzberete", na njih će vam skrenuti pažnju kretanje glavom jer mališa kapira predmet kada prođe pored njega i au-to-mat-ski počne da "žbira" u njegovom pravcu. Od goleme pomoći će vam biti i gorepomenuti radio jer vas upozorava na neposredno prisustvo neprijatelja, ispoljavajući "mikrofoniju" i "statičke šumove", a od tog momenta pa nadalje će ih biti...

ZAR KRVAVIM CIPELAMA PO ČISTOM TEPIHU???

Stvarno, neke sitnice su jezive, neke doprinose



1 igrač

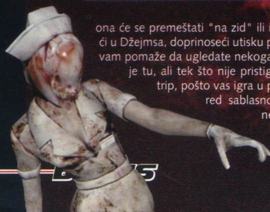
Memorijska karta 93 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Silent Hill
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura

PS2 PlayStation 2







gonetke nisu preterano teške, ali zato valja posebnu pažnju obratiti na priču. Ne računajući jeftine trikove koji će vas (i pored "jevtinoće") ispomerati s mesta na kojem sedite, iks puta ćete se zapitati da li se njemu to stvarno dešava ili je i on prosvirao u glavici, a Marija će svakim sledećim "javljanjem" biti sve jezivija i jezivija i zvučaće sve čudnije i nenormalnije. Anksioznost, nenormalnost, nervoza i unutrašnji nemir u kombinaciji sa psihološkom RASTRZANOŠĆU samo su neka od distinktivnih obeležja ove igre, i zato je stvarno, ali STVARNO ne preporučujem drastično mlađoj publici, pogotovo ako se odluče na radikalni potez kao što je igranje u mraku. Evo, ja sam je igrao u "po bela dana" i opet mi nije bilo svejedno (uprkos hladnom oružju koje sam držao u svojoj neposrednoj blizini).



pritisku i tenziji koja konstantno narasta, kao što su – sitnice. Zvukovi koje proizvodite u odnosu na podlogu koju gazite su jedan od tih detalja, kao i krvave fleke koje ostaju iza vas ako ugazite u krv monstruma kojeg ste ubili. Metalični zvuci grebanja i škripanja, te magla koja vas sve vreme grli, onemogućavajući da vidite dalje od tri do četiri metra doprinose tmurnoj atmosferi koja je konstantno prisutna dok se krećete kroz uznemirujuće sredine kojih ima na pretek. Tu je i lampa koja će vam biti od pomoći u mnogo mračnim delovima i prostorijama, mada nije rešena inventivno kao u Alone in the Dark, već je fiksirana na visinu grudi, ali će i ona doprinositi već pominjanoj atmosferi. Sledeći napad na vas uslediće u momentu kada shvatite da je grad prokleto OGROMAN jer vam još nije sasvim jasno gde vi to treba da idete, koga da sretnete i šta da radite... Ali, srećom, tu je mapa koja je i više nego neophodna i trougao na koji je "zazivate"... Pored toga što je krajnje neophodna, isto tako je i inteligentna jer će vam sve vreme pružati informacije o tome gde se nalazite i gde ste bili, te koji su putevi zatvoreni, pa čak i kroz koja ste vrata prošli i na koju stranu.



Kako će pojedina vrata biti zatvorena, moraćete da se šetate naokolo tražeći adekvatni ključ, što nas dovodi do zagonetki. Naime, na samom početku birate koje će težine biti igra koju igrate i koje težine biti zagonetke koje rešavate. Pored onih tipa idi-nađi-plavi-ključ-za-plava-vrata, biće i nekih inventivnijih, a



koje uključuju i one matematičke, logičke, a biće prisutan čak i radio-kviz.

Naravno, pošto je Džejms jedan prosečan "gedžo" koji je u jednom prosečnom gradu, gde su do maločas živeli sasvim prosečni ljudi, ni za-

Kako bih opisao sve tehnikalije? Činjenica je da je s grafičke strane igra izuzetna i što se tiče samog "endžina", i animacija, i "kat" scena, a govorna gluma je veoma autentična, ipak najveću tenziju proizvodi plejada ekstremno čudnih zvukova, od kojih ćete se ježiti. Stvarno, i pored nekih manjih nedostataka, igra predstavlja jednu od onih koje nikako ne bi valjalo preskočiti zbog mnoštva navedenih kvaliteta i utiska koji ostavlja na igrače. Doduše, samo oni sretnije ruke će uspeti da se dočepaju ovog DVD izdanja, koje je bilo PROKLETO TEŠKO NAĆI i pored veza kojim u redakciji raspolažemo i VALJANIH ljudi sa kojima sarađujemo. Šta da vam kažem osim - POTRUDITE SE.







Mihailo Tešić

TEKKEN 4



- 1 - 2 igrača
- Memorijska karta
- Analogna kontrola
- Vibracija

PS2 PlayStation.2

Ime: Tekken 4
Izdavač: Namco
Sistem: PAL
Žanr: Tuča

Nagradno pitanje: koji se to događaj u Sony klubovima širom naše lepe otadžbine iščekuje s jednakim uzbuđenjem, znojem i nagoveštajem suza u očima kao što se iščekuje svako novo izdanje Konamijevih fudbalskih avantura? Da li će vam pomoći ako napomenemo da je ovo uzbuđenje moguće samo u Sony klubovima koji na raspolaganju imaju PlayStation2? Možda će vam pomoći ako pogledate naslov!!!

Posle skoro četiri godine, Namco je najzad otposlao u svet novu inkarnaciju verovatno najbolje tabačke igre na svetu! Iako se mnogi (u tom sitom svetu) možda ne bi složili s ovim mišljenjem, u Jugoslaviji bar ne postoji dilema - Tekken je kralj borilačkih sportova, po popularnosti ravan kik-boksu i sveboru. A ruku na srce, mnogo je šareniji - a prati ga i muzika.

Dakle, pred nama je Tekken4, novi Tekken, ljubi ga taja... I ja sam dobio tu radosnu dužnost da budem ceremonijal-majstor, da vas uvedem u priču o Tekkenu 4 i redakciji Bonusa (kao Capcom vs. SNK). Naravno, priča je gruba, bolna i kostolomna, ali je ipak, pre svega - ljubavna.



Jer (a mislim da s pravom mogu da govorim u ime cele redakcije) u Tekken 4 smo se svi zaljubili. I pored strahova, pored glasina da je Virtua Fighter 4 bolji, da Tekken 4 neće doneti ništa novo, ili ništa dobro, ili ništa novo što bi bilo dobro - i pored blage sumnje izražene od strane ONOG čije ime nećemo pominjati a čiji su inicijali Iz No Gud kako grafika i nije nešto posebna i kako mu Tekken 4 ne deluje kao prava stvar - čak je i ON začutao posle nekoliko rundi lešenja. Šta više da vam pričam? (Paaa - mogao bi ponešto da kažeš o samoj igri, ipak imamo samo 3 strane! - prim. ONOGA).



Doobro, nešto o igri: igra je KEVA! Mislim, to je onaj isti Tekken, s novim likovima (naravno), novim-starim likovima (vraćaju se neki koji su se pojavili u ranijim Tekkenima - Kazuya npr.) i novim potezima za stare likove! Sve ostalo će vam biti ugodno prepoznatljivo, tako da nemam čak ni o mnogo čemu da pričam. Možda će vas jedino promena poteza kod nekih likova neprijatno iznenaditi. Ono što je osnovna promena koja utiče na igrivost uopšte jeste činjenica da je borbeni prostor u Tekkenu 4 sada ponekad ograničen. Sada ćete zaista osetiti šta znači tući se u kavezu, okružen gomilom gangstera ili na vrhu zgrade... Nismo primetili da arene imaju više nivoa (kao što je recimo bilo u Bushido Bladeu) ali to nije ni bitno, pošto sama činjenica da sada možete da pribijete protivnika uza zid ili da oborite poneki deo pozadine (recimo statuu ili posmatrača koji stoji pored borbe - kuuul) čini dovoljno razlike. Naime, uveliko će vam biti potreban potez koji sada kod svakog lika zamenjuje jedan od standardnih hvatova - a taj potez je "zamena mesta". Neko vas je nabio u ćošak i štepa vas? Samo zamenite mesta i sada je on u toj situaciji! Sve u svemu, uz te sitne promene koje ne utiču na kvalitet igre već je samo čine malo drugačijom - igrivost je i dalje tekkenska tj. VRHUNSKA!





Uh - a grafika, a zvuk, a atmosfera? Ma, med i mleko, edenska bašta! Voda na plaži i u džungli kao prava, maglica, para, stotine ljudi koji navijaju oko ringa, modeli kola kao iz GT3, helikopteri, reflektori - čuda! Sjajno! Muzika je opet urađena na isti fazon kao i ranije: red ritam mašine, red guzoudaračkih gitara, sa dodatkom poneke funky-jazzy teme... Zašto menjati dobru kombinaciju? A sada ima i mnogo više glasovne glume...

Ljudi, da ne davim - Tekken 4 je san svih koji su igrali Tekken 3 i pitali se šta tu može bolje... Još samo da vidite likove i da se odlučite za svog favorita. U TO IME, redakcija Bonusa se žrtvovala i organizovala miniturnir - da se zna ko je Kralj železne pesnice i kome je najveći... bonus. Svako je uzeo po tri lika, svako se tukao sa svakim i to sa svakim od svoja tri lika i svako je ponekog... uh, pogubio sam se. MA, NIJE NI BITNO! Uzeli smo PS2 i makljali se do pola dva! Pročitajte malo kakvi su nam utisci...

***Mihailo Tekkšić* (alias Kazuya Mishima, Nina Williams i Steve Fox)**

Hmmm- Kazuya. Jinov ćale, vraćen iz mrtvih da bi imao seksualne odnose sa majkom svoga oca. Ovaj, htedoh reći da želi da se osveti svom ćaletu, matorom Heihachiju. I to koriste i čuveni Mishima stil karatea! Ako ste voleli Jina u Tekkenu 3, Kazuya vam je najsličniji Jinu - tu je i "biciklica" i "heliša" i zla nabadanja desnicom od kojih protivnik odleće van ekrana, čak je tu i zahvat "glavom o glavu" - i svi se izvode isto kao i Jinovi u Tekkenu 3. No, Kazuya u odnosu na Jina ima jednu veliku manu - nema "kontre". Tja. I Jin ih je u Tekkenu 4 zaboravio...

Nina je zato ostala dobra stara. Sve je tu - nezgodne štikle, udarci gde ne treba, šamari, zahvati, "kontre"... Sve isto izgleda i identično se izvodi. Skroz naskroz. Bol!

Steve Fox je novajlija - i to po meni najzanimljiviji od svih novih likova, pošto je u pitanju bokser! Ovaj baja je lud! Za početak - nema noge! Ne, nije invalid, već za njega praktično ne postoje udarci nogama - dugmići za noge njemu služe za izvođenje raznih bokserskih izbegavanja i "đuskanja" oko protivnika. Na kombinaciju na koju bi se izvodila "kontra" (oba desna+unazad), Steve izvodi izmicanje unazad, a može ga kombinovati sa aperkatom! Ruke su mu zato... moćne. Standardne kombinacije pravac+ruke ili ruke+ruke dovode do ubitačnih rezultata. I zahvati su mu malo teži za izvođenje - uglavnom se sastoje od kombinacije tri (i više) dugmeta i to: standardni zahvat koji u pravom trenutku morate da "nastavite" pravim tasterom! Sve u svemu, veoma osvežavajuć, originalan i prilično težak lik. Samo za iskusne i/ili one koji žele nešto drugačije.

Igor Simić

Pa naravno da je stigla i "četvorka", i kao po nekom nepisanom pravilu svi smo pohrlili u redakciju srećni i razdragani na još jednu partiju dobrog "peglanja" i druženja sa kolegama. Svi ste čuli za De Kubertenovu krilaticu - Važno je učestvovati ... To je verovatno istina, samo u Bonusu važi ono - Najvažnije je pobediti ! I nema opravdanja, pobeda je pobeda, to što će neko pokušavati da "provali" neke nove kombinacije sa svojim omiljenim likovima, ili primetiti sjajne pozadine i muziku ne znači da ima popust.



Tuča !!!! Sa svima (jedan od grafita u BG-u)!!!

Eto, tako je to izgledalo. Sa profi tačke gledišta tu su sjajne nove pozadine, verovatno najkvalitetnija acid funk muzika u igrama objavljenim do sada, i naravno novi likovi. Violet (lik koga sam prvi imao čast da povedem u ljute borbe), ima pomalo "opičen" izgled, sjajno kretanje i odličan rad nogu, kontre na nivou, ali zahvati mu definitivno nisu jača strana. Sasvim je moguće da sam pronašao novog ljubimca, mada ni Jošimicu i ostareli Law nisu zaboravili ništa od veština koje su ranije posedovali. Šta drugo da vam kažem osim da vam želim sjajan provod i ovako nemilosrdnu ekipu protivnika - to je sve što će vam trebati.



Uroš Tomić

"Suši jedem, ruke mi smrdljiveeee
Oči mi suze - Teken 4 doš'o jeeeee!"

Iako sam očekivao da će igra biti SAMO MOJA ZA OPISIVANJE, to se ovoga puta nije dogodilo. Nema problema, prvi žuti karton!

Ali, ipak, nakon najava i dojava, DOŠAO JE! Iako sam dobio samo nekoliko (otvorenih) likova da opišem, nema tu bogzna šta da se kaže, to se zna - Tekken je to! Ovoga puta je tu bila Lin Shaoju (što ne umem da "odspelujem", keve mi moje, ljubi vas batica, prim. aut.) koja je mačkastija no ikada i Julija koja trese i bacaka protivnike na sve strane, u pratnji maršala Loa (Forest je otišao u šumu da meditira i ustupio taji mesto, a možda ga se sećate - to je onaj iz uvodne sekvence T3, koji vitla na bandite šerpom i tiganjem). Udarci su neznatno promenjeni, ubačena je kontra i čupanje iz ugla u koji sada takmac može da vas zabije. Ipak, još uvek ne mogu da verujem kakvim se metodama NEKI služe, non-stop ponavljajući jedan isti potez ili "mrljajući" prstima po svim dugmićima ISTOVREMENO (kao npr. MILJAN I MILOŠ), ali nekima je POBEDA važnija od IGRANJA... Šta da se radi, e?









Miroslav Marković

Jin

Moram priznati da je ovaj lik meni bio jedan od najomiljenijih u Tekkenu III. Ne samo po načinu borbe, već i po odličnoj storiji koja ga prati. U "četvorki" ovaj lik se vraća, odakle ja ne znam, stvarno, ali moram priznati i da je poboljšan i pogoršan. Prvo, kontre koje su mu bile najjače oružje sada su u drugom planu. Dečko je razradio nožnu tehniku i moram priznati da je neugodan po protivnika. Takođe, baya je poradio i na ručnoj tehnici, pa može da izvede udarce poput Stivena, novog lika - boksera.



King

Kao da je za njega vreme stalo. Jednostavno, ovaj baya je dobio svega nekoliko novih poteza odnosno zahvata. I dalje su njegovi zahvati kobni po protivnike, upravo zbog činjenice da kada vas jednom uhvati i krene da lomi - osuši svih 100% (ili 150%) energije. Potezi su malo dorađeni, kako bi bili što realniji (misli se na što realnije wrestlerske poteze). Igrati sa Kingom u Tekken Forceu može biti jako lako, ako poput mene i Uroša znate da se iskobeljate iz ruke, u suprotnom, ni prvi nivo nećete završiti.

Stiven

Jedan od najboljih novih likova. Došao je iznenada i ušao u legendu. Za ono vreme koje smo proveli igrajući Tekken, ovaj leeq je uspeo da impresionira sve prisutne.





Udara isključivo rukama i to jako brzo i bolno po protivnika. Dva tastera služe za udaranje (standardni dugmići za ruke), dok oni za noge predstavljaju razne bokserske egzibicije tipa - sagni se i udri rukom. Od poluga izvalio sam samo dve, ali se ispostavilo da su one dovoljne za dobijanje meča. Obavezno odigrajte s ovim likom celu igru i pogledajte Cinematrix!

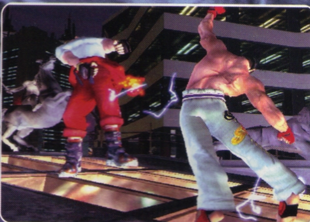




Miroslav Đorević

Christie

Svi smo svojevremeno u Tekkenu 3 voleli Edija i njegov Kapoera stil borbe, mešavinu plesa i borilačke veštine, tako da sam bio više nego zaprepašćen kada sam shvatio bolnu činjenicu na Edija VIŠE NEMA!!!! Bes i crna žuč u organizmu su se polako počeli stišavati kada sam shvatio da je tu nova goodlooking heroina Kristi koja ima identičnu lepezu udaraca kao i njen prethodnih. To je sasvim logično uzevši u obzir da je nova cica mica ćerka Edijevog učitelja iz zatvora, koji je i svoju ćerkicu naučio znanju. Elem, svi udarci su ostali potpuno isti tako da će svi ljubitelji klasičnog kapoeranskog nogatanja (i ja, i ja, i ja) ponovo uživati i plesu naše nove junakinje Kristi, u njenom glasu i naročito stasu. Posle Hwoaranga, Christie je definitivno moj favorit. (M.Đ.)





Hwoarang

Ajmo devojčice, radi nogicama, ajmo, ajmo, radi nogicama! Pa, svi znamo o kome je ovde reč, čak iako ne pročitamo naslov - normalno, u pitanju je najbolji nogotabač svih vremana, Hwoarang, od milja po igraonicama nazvan Hungaro Ring. Naš Korejanac tek što se vratio iz specijalnih jednica kako bi se ponovo ponogatao sa ostatkom Tekken Iron Fist Tournament ringa. Šta reći o ovom borcu, sem da je prosto savršen, prava mašina za modrice, frakture i kontuzije. Sem što se u međuvremenu ošišao, kralj Tekkena (neistomišljenici neka skoče sa mosta - prim. aut.) je ostao isti. Sva ona vezivanja su i dalje tu i sve što mogu da vam kažem je - najbolji je!!! BEZ DISKUSIJE!!!

Brian

Sva ta družina nikako ne bi mogla biti kompletna da nije tu Brajana Furije, kiborga vojnika koji ume da bude prokleto dobar kada neko zna da igra sa njime. Karakterišu ga jaki udarci (naročito rukama) koji dosta oduzimaju protivniku, što je kompenzovano njegovom nešto slabijom pokretljivošću. Najbolja taktika u igranju sa ovim likom je kombinacija side stepa sa svim ostalim. Znači po svaku cenu se trudite da vas ne uhvate u šemu, jer je Brajan jak, ali ne preterano lak na nogama.

Miljan Lakić

Ne mogu da prećutim da prilikom prvog susreta sa Tekken-om 4 baš i nisam bio gromom pogođen! Nekako na prvi pogled nije izgledao toliko impresivan, ali biće da sam previše očekivao...

Ipak posle malo razmrdavanja prstića sve je došlo na svoje. "Tetkica" je ipak tata svih tabačina!

A sad po dogovoru svako po reč o svojim borcima. Sa obzirom da sam ja konzervativac (strog o Amstel od po' litra), odlučio sam se za staru oprobanu kombinaciju - Medo, Đedo i Lei su opravdali svoj renome.

Heihachi Mishima ili DEDA

Dakle deda je dokazao da bez starca nema udarca, tj. napravio je tako poganu seriju pobeda pod mojim rukovodstvom da sam čisto iz dosade promenio borce na MEDU i LEI-ja.

Wulong Lei ili Drugome se smej...

Kad Lei dođe do arene ostali se borci pretvaraju u žene... Posebno oni koji kukaju o nekim "tehnikama", "kontrama" ili "bacanjima" ili već nađu neki razlog da opravdaju svoje (ružne) poraze. Čak i bez Leiovog "prljavog plesa" takvi su mi pružili otpor ka' i najlonska kesa.

Medo

Kao neki tromi medo što ide na bal...

Tromi je ukazao neveštima da ipak nije tako trom kao što izgleda, sa posebnim osvrtom na tehniku "prednjih šapa"... Zvučalo je to ovako - THUD, THUD i Medo vins!!!

I još jednom da pozdravim poražene, pardon "tehničare", i da im preporučim da više vedžbaju i kada se spreme da onda vedžbaju još malo pa onda da svrate ne još neki poraz. Xexexexe...

ALL TOGETHER

I naravno da smo svi oduševljeni Tetka Četvorkom!
A šta ste vi mislili?

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	5.0





Miloš Marković

1 igrač

Memorijska karta 84 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Ime: Eve of Extincion
Izdavač:
Sistem: Pal
Žanr:

PlayStation 2

E·O·E EVE OF EXTINCION

Dobro se sećam dana kada sam kupio svoj prvi Soni. Beše to davno, a sećam se i igre koja se tada najviše igrala: Fighting Force. Klinci su ostavljali više para po lokalnim Soni klubovima nego u radnji za hleb, ne bi li odigrali ovu igru. Posle dosta vremena usledio je i takozvani nastavak koji je po meni smešan jer nema uopšte duh svog oca. Na PC-u su bili neki pokušaji kopiranja ideje, ali ne znam koliko su oni bili uspešni.

Sada, u novom dobu, tačnije kada konzole postaju najjače igračke platforme i kada se razvijaju sve bolje igre, neki bi više voleli da ostanu u starom dobu.

Eve of Extension predstavlja igru koja kombinuje stil igre u fazonu Fighting Forcea, u totalnom 3D okruženju. Nažalost, proizvod kao da nije završen. Razlog nije jasan, ali kontrole su dosta krute, a kamera zna jako često da zauzme čudan položaj, pri čemu igranje predstavlja pravu vratolomiju.

Priča nas odvodi u ne tako daleku budućnost, naravno mračnu. U stvari ne toliko mračnu jer je ovo uvertira za drugi deo. Širom sveta pojavljuju se ljudi sa specijalnim psihološkim moćima, koji mogu da predvide brojne stvari i da spreče kriminal. Najveća korporacija u tom svetu unajmila je brdo plaćenika-agenata i poslala ih da zarobe što više takvih ljudi da bi sebi obezbedila monopol.



Vi preuzimate lik jednog mladića po imenu Joan (po našem Jovan), koji nije ni svestan svoje moći. Njega zarobljavaju agenti, ali tu su napravili grešku. Umesto da lepo čoveku vežu ruke, oni su mu dopustili da mirno sedi kako ne bi posumnjao u njihove namere. Iznenada, helikopter u kojem se nalaze biva presretnut, ali se uspešno spušta na aerodrom. E, sada ono glavno. Igra je puna cut-scena odnosno interaktivnih in game animacija. Potrebno je da ih sve aktivno pratite, a u suprotnom bićete upucani. Igra zahteva od vas da u određenom trenutku, kada se na ekranu pokaže taster, isti pritisnete nekoliko puta. Uspešnost zavisi od vaših refleksa, a što više kasnite, veća je šansa da budete pogođeni.



Borbi ima na svakom ćošku, ali ne nedostaje ni avantura. Da biste prešli neki deo, potrebno je da pronađete karticu, ili neki predmet, ili neki objekat uz pomoć kojeg jedino možete proći



Mihailo Tešić

1 igrač

Memorijska karta

Analogna kontrola

Ime: Kings Field: Anc. City
Izdavač: Agetec
Sistem: Pal
Žanr: RPG

PlayStation 2

Kings Field
Ancient City

Pokušaću da počnem ovaj prikaz hladne glave, trudiću se da budem objektivan, da uvidim kvalitete ove igre ili bar razloge zbog kojih bi ona mogla da se dopadne nekome, nekom posebnom soju ljudi koji verovatno nije s ove planete. Zaista ću probati da vam prikažem njene nedostatke analitički i težiću da potisnem FRUSTRACIJU i IRITACIJU koju sam osetio već posle PETNAEST minuta provedenih uz ovo... da ne kažem šta.

Eto, odmah sam video da mi ne ide. OK, počeću izokola, s malo istorije, statistike... To je dosadno i smiruje (ali, pošto je igra krš - imaš samo stranu, da znaš - prim. Miljan). Tim je bolje da pišem o smirujućim stvarima nego o svojoj želji da uzmem PRAVI BUZDOVAN i pokažem tvorcima kako to izgleda KADA SE NJIME ZAMAHUJE (pošto oni to izgleda ne znaju)!!! Khm...

Kings Field je već serijal, pošto se prva tako nazvana igra pojavila još daleke 1996. na PlayStationu i bila je jedan od prvih RPG-ova za malu sivu konzolu, a bila je (i skoro pa ostala) jedini RPG koji je insistirao na FPS izvođenju - iz prvog lica, ispred vas je ruka s oružjem i 3D okolinaahahaa! Prvi Kings Field je bio ambiciozan i dobro zamišljen, ali je uspeo samo da bude prilično grozan - iako je nekim čudom stekao verne sledbenike koji su kupili i drugi deo igre (takođe za PlayStation), a eto, uzrokovali su da Agetec pomisli da je vredno izdati i treći deo, i to za PS2.



Iako je u pitanju PS2, novi Kings Field pati od svih onih boljki kao i prvi - grafika nije loša, iako su boje mrtve, pristojan engine, fini poligoni, mrljave teksture... Ali, igrivost, ljudi - to je očaj živi!

Ne, ne misli o tome... Zaplet! Da, u zapletu je spas! Ili ipak ne? Pa, ne znam, nisam stigao da ga raspletem, nisam mogao, stvarno... Sve počinje tako što je nekada davno osvajač-kralj doneo iz Svete zemlje statuu koja je prouzrokovala propast i pad njegovog kraljevstva. I to još uvek traje. Vama (a vi ste princ iz susedne zemlje) se na vratima u noći pojavljuje misteriozna figura, tutne vam THE statuu u ruke i sugeriše vam da je za sve najzdravije da se statua vrati tamo gde je nađena. A, što tako ne reče odmah?



I eto vas - goli i nenaoružani krećete po 3D svetu, tačnije, uglavnom dungeonima. Imate ogroman inventar (u potencijalu), učićete mnoge magije i moći ćete da opremite krdo stvari (šlem, oklop, oružje, narukvicu, nanožnicu, nakitnjak...) koje ćete na-

dalje. Najteži deo je kad se nalazite na samom početku igre i kada treba da pronađete tri ključa. Međutim, ako ste pomislili da je igra teška, slobodno mogu da kažem da ste se prevarili.



Najbolnija tačka u igri jeste igrivost iliti kontrole. Prokleto krute je blaga reč za ovu mizeriju, a da ne pominjem to kako se lik kreće. U svim pravcima iako ste pritisnuli samo napred. Kada upadnete u neku "ozbiljniju" borbu, lako se može desiti da popijete nekoliko udaraca koje ste mislili da ste izbegli. Strašno!

Atmosfera. Moram priznati da je meni bilo interesantno da mlatim glupe likove, ali igra kao da nema dušu. Kombinacija avanture i borbe jednostavno ne može da izađe na dobro. Uvaj utisak pogoršavaju i one scene s početka kojih je mali milion i smaraju igrača. Zamislite, završi se jedna, taman krenete, kad ono, cvrc, druga, pa treća itd. SMOR.

Grafika je za pohvalu, pogotovo animacija lica koja je dostigla savršenstvo. Bukvalno možete videti sve pore na licu, pa čak i znoj. Ali to ne daje neki veliki plus igri jer je ovo standard za PS2. Enterijer je za svaku pohvalu, dok je eksterijer malo lepši jer stvarno morate da vidite kako se drveće njiše na vetru. Ali, džaba. Zvuk je OK, mada je u pojedinim momentima urađen kao da se radi o apokalipsi a ne običnoj akcionoj igri.



Nemam reči - ostao sam bez teksta. Prosto ne mogu da verujem koliko neke stavke mogu da poremete jednu finu ideju. Osim GTA3 i State of Emergency koji se mogu pohvaliti, ova igra ne zaslužuje ama baš ništa. Bedaq!

lazili duž cele igre, što na zemlji, što na protivnicima, što u prodavnici, što na tajnim lokacijama. Svet igre (tj. grad u koji treba da vratite idola) je ogroman i po njemu se uglavnom vrtite potpuno nelinearno (iako vam jačina protivnika nekada sugeriše da ne bi bilo najzdravije otići na određena mesta dok ne ojačate). Ceo koncept je super - stvarno nam nedostaju RPG igre iz prvog lica, a čak ni ne izgleda toliko loše... Ali, kada uzmete da ga igrate...

Prvo, baja se kreće kao da učestvuje na invalidskoj olimpijadi - trudi se on da ide brzo, ali ne ide mu, čak ni kada trči. Sama borba je očajna - oružja su spora, nije baš jasno kad pogađate i šta ste tačno uradili da biste pogodili, izbegavanje udaraca protivnika je skoro nemogućno, a protivnici se ni ne trude da vaše izbegavaju. Tačnije, toliko su bez mozga i AI-a da se ne trude da rade išta drugo nego da stoje i strpljivo vas napadaju. Tužno. To jest, bilo bi tužno da se ne događa da zginete na svakih pet koraka jer treba da skapirate kako da se bijete... Ovako je dozlaboga FRUSTRIRAJUĆE i IRITIRAJUĆE! Ili sam to već pomenuo... Kako god - JA sam zginuo previše puta za prekratko vreme i to na samom početku igre... a nije da je Kings Field ičim opravdao toliku težinu. Ovako vas sporost smara, za grafiku vam je svejedno, zvuka skoro da ni nema, tako da nedotupavan pa stoga i težak fajt samo biva kap koja prevršava meru i ovaj CD zauvek izbacuje iz vašeg PlayStationa 2, a nadajmo se i iz vaših života. Do sledećeg nastavka...







Miroslav Đorđević

1 - 2 igrača

Memorijska karta 147 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Ime: Pro Rally 2002
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Pal
Žanr: Vožnja

PlayStation 2

PRO RALLY 2002

Evo nama još jednog relija za PS 2 i to ne nekog običnog, prosečnog, već jednog izuzetnog ostvarenja koje će vam dugo, dugo biti zabavno. U pitanju je mešavina Colin McRaea, Gran Turismoa i trunčice Need for Speeda, koja će ovako odevena u fantastično grafičko ruho s etiketom PlayStationa 2 svakako predstavljati dobru konkurenciju svakom od tri navedena naslova. Sve je urađeno daleko iznad proseka, počevši od grafike, preko zvuka i muzike, do opšteg koncepta igre, koji je možda malko maznut iz legendarnog i večito prvog Gran Turismoa. No, kao što neko reče, što je igra bolja, to više liči na GT, da li zbog toga što je on u nedostatku boljeg izraza savršen ili je u pitanju nešto drugo, složićete se da nije mnogo bitno ako sve to izgleda bajno i klizi kao ćelave gume po ledu.





Počnimo od početka. Intro je potpuno standardan i sastoji se od filmskih sekvenci koje su u kombinaciji s agresivnom tech - rock muzikom uklopljene u pravu adrenalinsku pumpu koja će vas maksimalno naložiti na samu igru. Jedino što se programerima po pitanju introa može zameriti jeste to što ne traje duže. Posle toga sledi kreiranje vozača koje se sastoji od unošenja vašeg imena i biranja zemlje za koju ćete voziti. Verovali ili ne, prisutna je i naša mala Juga (ili bolje da kažem Srbija i Crna Gora), što se, priznaćete, ne može videti u baš velikom broju igara. No, valjda se i mi polako vraćamo među sav normalan svet... Posle kreiranja vozačkog profila sledi nekoliko opcija u kojima možete pogledati u procentima koliki ste deo igre prešli (fazon preuzet iz GT-a), konfigurisati parametre igre (kontrole, zvuk itd.), promeniti vozački profil i na kraju se odlučiti za singleplayer ili multiplayer mod igranja. Ukoliko se odlučite da igrate sami, možete se okušati u Time Trial trci (sami vozite za što bolje vreme), Arcade trci (osam vozača na istoj stazi doprineće uzbudljivosti) i školi vožnje, čije je završavanje obavezno kako biste otvorili glavni, Championship mod. Staza ima mnogo, ali su vam na početku dostupne samo tri i to asfaltna Italija, prašnjava Argentina i, normalno, "muljasta" Engleska. Staze su veoma raznolike i svaka je zabavna na svoj način. Drumovi mediteranskih država su brzi i uski tako da je potrebna odlična kontrola vozila kako biste čitavi stigli na cilj. Prašnjave i



Igor Simić

1 - 2 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola

Ime: World of Outlaws
Izdavač: Infogrames
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PlayStation 2

2002 WORLD of OUTLAWS SPRINTCARS

Koliko je samo dobre glume i prijateljskog ubeđivanja bilo potrebno da bih se baš JA našao u poziciji da opišem ovu igru... Prvo - Nemoj, Đorđeviću, znam igru, prepusti je meni... Pa onda - KOME?! Markoviću?! Ma, znam da to spada više u njegov nego u moj fah ali... ljudi, dozvolite mi ! Pa onda - izigravanje neupućenog prolaznika u trenutku kada su moje divne kolege ostavile igru za Simića, a samo je Lakić trebalo da sazna... Uhhh! Koliko muke, samo zato što sam nedavno na PC-u probao dotičnu igru, a kasnije pomno pratio datume i činjenice vezane za njeno objavljivanje... Moja je! Mojaaa!!!



Naravno, niko nije ni sumnjao u kvalitet ove igre jer je nju potpisao proizvođač najbolje igre u 2001. po izboru većine svetskih časopisa (u pitanju je Driver II) - Infogrames. Istini za volju, deo Infogramesa zadužen za ovu sjajnu igru zove se Ratbag i u potpunosti je preuzeo odgovornost za ostvarenje koje će promeniti život onih koji se igraju - World of Outlaws. Priznaćete, pomalo čudan naziv za igru koja je simulacija vožnje, ali, kada budete videli vozila, staze, a zatim i protivnike, shvatićete da je Wold of Outlaws više od odgovarajućeg imena. Vozila su, za one koji još uvek nemaju predstavu o čemu se radi, veoma slična onima iz filma Mad Max III, dakle, futuristička i maksimalno uprošćena, bez ikakvih detalja koji nemaju drugu funkciju osim estetske... A to znači - veliki točkovi, maksimalno ojačana šasija koja je u isto vreme i školjka vašeg vozila, dodaci za bolju kontrolu i aerodinamiku i... to je to - vozilo za odmetnike (Outlaw je u slobodnom prevodu najbliži ovoj našoj reči). Ući u surovi svet odmetnika nije lako i zato ćete već pri prvom kontaktu s ovom igrom biti pozitivno iznenađeni jednostavnošću svih menija koji se u igri mogu naći. Jednostavno, gde god je bilo potrebno napraviti meni i objašnje-





Krivudave južnoameričke staze traže od vas preciznu i maksimalno koncentrisanu vožnju jer je dovoljno otići samo koji metar od staze da biste po sistemu Ready dugmeta iz NFS-a bili vraćeni na stazu, čime, normalno, gubite jako mnogo vremena. Možda su najinteresantniji zapadnoevropski krajolici koji kombinuju različite tehnike vožnje i to ponekad na jednoj stazi.
Perfektna grafika čini da se stvarno osetite kao ponosni vlasnik PlayStation 2 konzole. Boje su blage i realistične, nikakvih podrhtavanja poligona nema, što važi i za docrtavanje. Kola su fantastično prenesena u igru do najsitnijih detalja i, što je najvažnije, odlično se uklapaju sa pozadinom. Postoje tri klase automobila koje možete voziti, a u svakoj od njih po pet-šest modela, plus bonus vozila koje otključavate prelaženjem staza. Između ostalog moguće je voziti nekoliko reli seata, pežoa, nezaobilazni subaru, tojotu i mnoge druge. Ma- [illegible] zamerka se može uputiti na račun fizičkog modela vozila, koje tu i tamo ume da odskoči pomalo nerealno, ali to se zarad svega ostalog i da [illegible].
Kao i gotovo sve ostalo u ovoj igri, tako je i igrivost na visokom nivou. Vozila se u 99% slučajeva dobro odazivaju na komande koje su inače potpuno standardne. Auto će se potpuno drugačije ponašati na blatnjavom ili asfaltnom putu, a takođe veliku razliku pravi konfigurisanje različitih parametara vozila pre trke. Mogućno je štelovati kočnice, diferencijal, suspenziju itd. plus sve ono na šta smo već navikli, znači odabiranje guma, visine karoserije itd. Treba pažljivo proučiti vremenske uslove, kao i podlogu po kojoj se vozi kako biste što bolje naštelovali svoje vozilo i samim tim ostvarili bolji rezultat.
Od ogromnog broja sličnih reli igara zaista me je retko koja ovako zabavila. Iako nije u rangu GT-a (NIŠTA NIJE U RANGU GT-A !!! prim. aut.), Rally Pro 2002 je izuzetno dobra igra koja bi trebalo da se nađe u kolekciji svakog ljubitelja dobre reli vožnje. Preporučeno!



me. Ratbug je to i uradio, potrudivši se da igračima maksimalno olakša pristup potpuno novom svetu u koji ih ova igra uvodi. Bravo za Ratbag! A na mestima gde se ocenju igrivost i atmosfera igre skala je već pomerena sa nule, iako sa igranjem praktično niste ni počeli! Glavni meni, osim jednostavnosti, karakteriše agresivna muzika u Heavy fazonu i verovatno najbolje urađene opcije koje ste sreli! Kada kažem da je tu SVE što se u jednoj igri može podesiti, sigurno neću pogrešiti, ali tu su i noviteti. Prvi put u igrama koje sam imao prilike da opisujem mogućno je podesiti jačinu vibriranja džojstika!!! A tu je i podešavanje Damagea gde imate izbor – Arcade (preporučujem) i Real (ne preporučujem na nivoima težine Medium i Outlaw jer će vam "izesti" živce do samog kraja). Od modova igranja tu su Arcade gde je mogućno voziti Single Race, Time Trial i Championship na 24 staze širom američkog tla. Career mod prosto odiše takmičarskom atmosferom jer se na samom početku stvarno osećate kao Ruki, a srazmerno vremenu koje provedete uz World of Outlaws vaše pouzdanje i želja će porasti do maksimuma. Tu je 25 likova koje možete odabrati (na početku samo 10) u Championship modu koji u Careeru postaju vaša ljuta konkurencija (logično). Tu je novac koji zaradite na takmičenjima, popravke, upgradeovi, kupovina vozila... i još mnogo, mnogo lepih stvari o kojima bih ja mogao da pričam (odnosno pišem) danima, ali umesto toga reći ću vam da igru jednostavno morate imati u svojoj kolekciji.
Namerno sam izostavio deo sa opisivanjem same trke... Probajte - osetite benzin, prašinu, krivine i protivnike i sami procenite koliko je World of Outlaws dobar. Ja kažem - odličan! A vi?







Urosh Tomich

SAVAGE SKIES



Onomad sam na "Dnevniku" slušao da je ova igra trebalo da bude poznata široj (i užoj) publici po tome što će glavni akter jedne od tri kampanje biti Ozi Ozborn. Trebalo je, ali nije, tako da od pomenute "poznatosti" ničeg nema, a cenim da bi i komercijalno koliko-toliko bolje prošla da je Ozi uradio muziku, iako nisam stigao da se u to uverim. Naime, pod "Dnevnikom" sam podrazumevao Internet i dopunske informacije koje su mi i te kako potrebne kada nema animacija i zvuka (što prelazi u opasan i nerešiv problem u skorije vreme, kada "krekovane, pečovane i ripovane" igre bujaju po beogradskim podrumima, vešto, hitro i neprimetno narezane, prim. aut), ali po svedočenjima nepoznatog mi autora, koji je izneo ovu "komercijalnu teoriju", ja moram da pružim informaciju (pa ako pas laže, ja polagujem). Isto tako su u jednom momentu pomislili - "Ozi jaše zmaja, kako to dovraga može da bude interesantno?", te su promenili mišljenje, lišavajući pomenutu zvezdu trunke popularnosti i masnog procenta na autorska prava.





"A što sad samo TRUNKE, bog te ubio, da te ne ubije, Ozi je baš jaka budala, svi ga volimo i cenimo?". Pa zato što će vam u početku igra možda i biti zanimljiva, ali kada zađete malo dublje, shvatićete koliko ste "fulali".

Na početku ćete birati jednu od tri kampanje (imena kraljevstva sam zaboravio, nemojte se ljutiti), svaku sa drugačijim stepenom težine i rasom koju vodite. U zavisnosti od toga koju rasu vodite, jašete određen tip životinja. Životinje su fantastičnog porekla, tako da će tu biti raznih kreatura (jednorozi, grifoni, zmajevi, demoni i mutanti raznih oblika) u odnosu na to koju ste kampanju odabrali. Tu je ljudska (easy), mutantska (medium) i demonska (hard) kampanja, pa vi odaberite šta vam je drago.

Svaka životinja ima dve sposobnosti - jednu primarnu i jednu sekundarnu, pa dok je jedna uvek napad, druga je nekad odbrana, dok je nekad, pa, heh, isto napad. Kako ste odabrali prvu misiju najlakšeg nivoa, ulazite u arenu u kojoj dobijate osnovnu obuku. Kada prođe neko vreme, shvatićete da iako je arena lepo osmišljena i odlično projektovana, da je za konstruisani "engine" teško varljiva. Tako, kada se malo približite nekom zidu, vidite teksture koje ne bi trebalo da su takve, dok, s druge strane, vizuelni efekti u početku deluju interesantno, ali samo dok ne provalite da su loše uklopljeni. Mislim - munja se prelama, a deluje kao da se prelama grančica, igra nema verodostojne nijanse i senke, a tek što se tiče neprijatelja - iako manje-više dobro izgledaju, imaju neverovatno loš AI, tako da se sve svodi na besomučno jurcanje (koje nekad može da potraje) jer je on samo za nijansu brži od vas, a i ako nije brži ili je to ZABORAVIO da dokaže, onda se kreće istim putem, pa ga je lako pocepati.

A zatim, tu je i monotonost. Od svih igara ovog meseca dobijenih na opis, sa najmanje truda sam prešao brdo nivoa, a nisam bio preterano fasciniran onim što sam video, čuo i uradio jer, i pored fantazijskog okruženja u koje je igra smeštena, imao sam utisak da igram lošu kopiju Ace Combata. Stacionarni neprijatelji na zemlji i u vazduhu su takođe priglupi, a i lako se uništavaju, tako da se samo treba pridržavati instrukcija i odraditi primarnu misiju kako biste završili sa maltretom. Ako ste u sado-mazo fazonu, možete istraživati u nadi da ćete naći kristal koji će vas uputiti na nešto jednostavnije (ili kompleksnije) ciljeve koji će vas "nagraditi" (nagraditi ili nagrditi - pitanje je sad).



Jedino što mi se od zvučnih efekata svidelo su delimično vokali naratora koji su korišćeni za mutantsku i demonsku kampanju, ali ni to nije bilo dugog veka. Preterana prosečnost je nešto što je uništilo ovu igru koja je pokušavala da pomuti "slavu" Dragon Ragea, koji ju je na samom kraju prešio za dve dužine (iako ni DR nije neko epohalno ostvarenje), tako da sam ja tu prosečnost možda suviše brutalno ocenio. Zaključak? Ne znate da čitate između redova?

Možda će vas zabaviti na neko EKSTREMNO KRATKO VREME, ali od ozbiljnijeg igranja nema ni pomena. Prosečno, nagrđeno, nedovoljno obrađeno, monotono i smorno su pravi termini koji vam verodostojno predočavaju o čemu se ovde radi, tako da vam savetujem da igru zaobiđete, a ja bih samo da se zahvalim bogu što nisam morao više dragocenog vremena da potrošim na ovu "leteću marvu". Čitamo se...



1 - 2 igrača

Memorijska karta 107 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Savage Skies
Izdavač: BAM! Entertaintment
Sistem: NTSC
Žanr: Zmajska simulacija

PS2 PlayStation 2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	2.5	3.0	3.0

52%

CYBER SPACE

3K RTS









GAMING
petak 17.30

COMPUTING
subota 13.00

GAMING
nedelja 11.00

COMPUTING
ponedeljak 14.00





Miroslav Đorđević

ARMY MEN R★T★S

REAL TIME STRATEGY



Ko je rekao da dobra strategija ne može da se napravi na konzolama? Ko to kaže, ko to laže? Pa, ako me sećanje dobro služi, beše na PSX-u nekoliko dobrih strategija, počev od C&C preko KKnD-a do WarZonea 2100. Sve pomenute igre posedujem, ali me nijedna nije toliko privukla kao ova poslednja. WarZone beše igra koja je davala igraču oko 1000 varijacija kreiranja vozila i letelica, što je po mom mišljenju zaista impresivno!

Army Men RTS, osim što pruža slične mogućnosti, dopušta vam i da se zabavite na poseban način. Mali plastični su u neprekidnom ratu. Na vama je da izaberete boju (znate ono, zeleni i žuti) i da se upustite u komandovanje jedinicama.

Iako je pomalo teško komandovati jedinicama bez miša, ovde je sve savršeno rešeno. Ali, o svemu tome nešto kasnije, sada je potrebno da vas uvedem u samu srž igre.

Sve se dešava u našem svetu, koji je za plastične vojnike vrlo velik i surov. Dizajn nivoa je stvarno nešto neviđeno, a oni koji tvrde da je glup, neka sami probaju i neka se uvere u suprotno. Najzad, u celoj igri nema puno pravih oružja i vojnih džidžabidža. Prepreke će vam predstavljati telefonski kabl ili bubašvabe, a najzanimljivija mi je misija s gumenom patkicom u kojoj se skrivaju žuti vojnici.



Misija ima pregršt i dešavaju se na raznim lokacijama koje u stvari predstavljaju simulaciju pravih terena. Na primer, kada se predstavlja misija na otvorenom moru, ona podseća na iskrcavanje u Normandiji.

Nije koncept jedino što čini igru zanimljivom. Moram priznati da sam se jako lako navikao na sistem upravljanja. Selektovanje jedinica se vrši preko kruga. Pomoću njega selektujete sve što je u njegovom radijusu. Dalje, kada odredite jednu grupu, možete joj dodeliti jedan broj da ne biste morali da je selektujete ponovo, već se ona sama selektuje na pritisak određenog dugmeta (L1 i L2 menjaju grupe).

Prve misije neće zahtevati od vas neku taktiku, već jedan rush levo i uz minimalne gubitke vi dobijate misiju. U kasnijim misijama stvari se dodatno komplikuju jer će pobednik biti isključivo onaj ko ima bolju vojsku odnosno onaj ko ima više momaka u šteku. Međutim, ako su vaše snage približno jednake, možete doživeti poraz bez obzira na to što vi imate deset ili dvanaest vojnika više. Ono što sam hteo reći jeste da balans snaga nije jednak i da je moglo malo da se povede računa o tome. Glavni resursi u igri su plastika koja se crpe iz okolnih predmeta i elektricitet koji se skuplja iz baterija.

Grafički igra izgleda fancy. Sve je lepo i detaljno, a desnom analognom palicom možete da zumirate kameru sve dok ne vidite lica vojnika. Zaista impresivan, 3DO je potvrdio da ume da napravi dobru igru. Svaka mu čast.

Za kraj ću pomenuti i to da je ovo jedna od retkih strategija na konzolama. Zato, narode, navali dok je još vruće.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.0	4.0	80%

1 igrac

Memorijska karta 56 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation 2

Ime: Army Man: RTS
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Strategija

Igor Simić

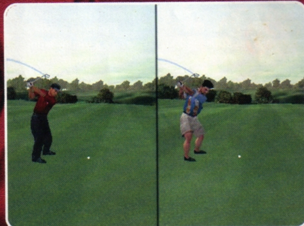


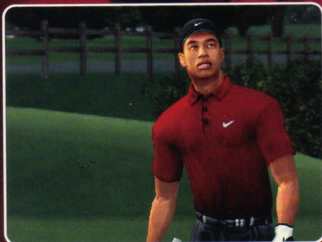
EA SPORTS TIGER WOODS PGA TOUR 2002

Dešavanja na PGA Touru su počela da se zahuktavaju, Damron i Kalkavekija su osvojili prva dva turnira PGA serije ove godine, a dok ovaj broj Bonusa ne dođe do vas, biće poznat i treći pobednik ovogodišnje trke za dolarima. Ponovo će "šmekeri" svetskog golfa biti negde na margini sportskih dešavanja jer se ove godine igraju svetska prvenstva u fudbalu, a zatim i u košarci. Propustićemo puno toga dok se budemo lepo provodili na moru (mmm, Greece), ali Tigru i družini to neće nimalo smetati da i ove godine popune svoje buđelare i obiđu svet, igrajući turnire na Havajima, Tahitiju, u Egiptu, UAE... i da ponovo, na kraju godine kada se budu svodili računi, ostalim sportistima kažu - Eh, stvarno nam je žao što nismo bili u udarnim terminima na Eurosportu, ali od ovih tridesetak miliona uložićemo 5% u popularizaciju i omasovljavanje ovog sporta...



Da, da, pred nama je prva simulacija golfa za PS2 i, naravno, u pitanju je verovatno i jedina simulacija golfa vredna pomena - Tiger Woods PGA Tour 2002. Kao i do sada, EA Sports se potrudio da dešavanja na terenima za golf širom sveta (možete igrati na dvadesetak različitih kurseva) prenese u naše domove i u tome je, mora se priznati, uspeo više nego ikada. Pogledajte samo kako dobro izgleda svaka lokacija, koliki je pomak napravljen u fizici kretanja loptice koja je ovog puta na vrhunskom nivou. Udarce kao što su Chip, Punch i Pitch ovoga puta je teže izvesti, ali, kada jednom uđete u svet virtuelnih majstorija u golfu, teško ćete se odvojiti od PGA Toura, a ova igra će biti deo svakodnevice verovatno do izlaska novog dela ovog istog serijala. Grafika je toliko dobra da skoro nemam zamerki (nedostatak publike je više nego očigledan) i SVE što vidite na ekranu možete pogoditi lopticom (ako dovoljno dobro gađate), ali to neće biti samo prepreka loptici na putu do rupe. Obratite pažnju na odbijanje loptice, na način odigravanja iz peska, sa rafa (narodski naziv za Rough podlogu), poslušajte zvuke ambijenta u kome igrate... Sve je na najvišem nivou. Novi način igranja - Speed Golf je tu da vam razbije monotoniju kakvu igre ovog tipa znaju da stvore, a tu su i Tiger Challenge i Game Mode u kojem ćete verovatno provesti najviše vremena u ovoj igri. Gledajući i igrajući ovu igru, doći ćete do zaključka da je jedini propust nepostojanje neke ambijentalne metal-funk muzike koja bi u pozadini "pičila" dok se igrate. Pored ovakvih pejzaža i uživanja u opuštenosti golfa, prava je šteta što nema Chill Out muzike, u fazonu Enigme, Morecheebe ili Enye. No, to vam neće pokvariti uživanje u ovoj sjajnoj igri, a ja vam želim da se pojavite na listama rekorda i da se dobro provedete uz Tiger Woods PGA Tour 2002.









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	4.5

82%

1 - 4 igrača

Memorijska karta 150 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Multitap za 1 - 4 igrača

Ime: Tiger Woods: PGA Tour
Izdavač: EA Sport
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija

PS2 PlayStation 2



Mihailo Tešić

BLOOD OMEN 2





Kain se vratio! I to u legitimnom nastavku, u kojem će ON zaista biti glavni baja, najveća faca i guzoudarač - kao što zaslužuje! Zna se šta znači Kainovo nasleđe - znači da ćete Kaina gledati (i to uglavnom u leđa, pošto je izvođenje iz trećeg lica) tokom cele igre, a ne samo u uvodnom introu i na kraju kao glavnog zloću. Mada, kada malo bolje razmislim, iako je Kain glavni lik, on i jeste najveće zlo u ovoj igri. A, majko mila, kako je samo zao, sebičan, odvratan i bezobziran... Baš kao pravi vampir oriđinale tj. izvorni i prvi. Šteta je samo što je taj zli Kain ujedno i ono što je u ovoj igri najbolje...

Zaplet dodatno oživotvorava svet Nosgoth koji smo upoznali tokom prethodne tri igre iz Legacy of Kain serijala. Blood Omen 2 se događa dve stotine godina posle prvog Blood Omena. Kain je bio vladar sveta zajedno sa svojim generalima i vampirskim armijama dok se nisu pojavili Sarafani, porazili ga, saterali vampire u podzemlje i porobili ljudsku rasu za svoj račun. Jadni mi ljudi - uvek smo stoka. Ali, šta ćeš, takva nam je sudbina...

No, Kain nije ispao iz priče (što sugeriše njegovo pojavljivanje u ulozi glavnog negativca u Soul Reaveru, koji se događa koju hiljadu godina posle ove igre). Samo je bačen u dugu spavku iz koje ga je upravo probudio nekakav Pokret Vampirskog Otpora (PVO?) koji namerava da vampirima povrati slobodu i prava na neograničene fast food uživancije. Kainu baš i nije stalo do toga da nekom pomaže, on bi samo želeo da povrati ono što mu po pravu pripada (tiransku vladavinu nad celim svetom, je l' te). No, pošto ipak uviđa zajednički interes, kreće kroz uličice, krovove i tunele glavnog grada Nozgotha (oko i ispod koga se veći deo igre odvija) za več standardno golišavom vampiricom-otporašicom koja ga upućuje u zaplet, ali mu i objašnjava osnovne poteze (Listen very carefully...) jer, zaboga, Kain je sve to zaboravio tokom svog vekovnog sna...

OK, niko se ne buni što nas igra uči kako da je igramo. Problem nastupa baš u toj igrivosti. Naime, dok je prvi Blood Omen bio RPG (mada akcioni, ali ipak očigledno i prevashodno RPG), ovaj drugi je velika krađa - i to ni od koga drugog nego od Soul Reavera! Jeste, deco - u pitanju je akcija iz trećeg lica u kojoj malo manje skakućete, malo više ubijate i mnogo manje razmišljate nego kada ste bili u ulozi Raziela! Blood Omen 2 toliko liči na prethodne Eidosove hitove (ne samo na Soul Reaver, nego čak i na one rane Tomb Raidere) da je to poražavajuće za jednu igru koja je trebalo da donese novi uvid u jedan veoma kul svet i jednu epsku priču.

Dakle, poenta je u akciji. To ne mora da bude loše, zar ne? Naravno da ne - ali ovde je čak i ona skakačka akcija aljkavo urađena! Primer: Kain mora da skakuće po krovovima grada (i da znate da može puno da skoči), ali ne može baš da se uhvati za svaku ivicu i da naskoči na svaku uzdignutu ravnu površinu - ali, kako znati na koju može, a na koju ne? A ako slučajno padne u vodu, videćete agoniju jednog vampira, pošto je vodena kupka za krvopije jednaka kupki u kiselini za ljude. Osim skakanja, ostatak akcije se svodi na fajt, borbu, tabanje i masakr. Sve to je čak donekle zabavno, ali problem je u ponavljanju. Blood Omen 2 se ne trudi da unese AMA BAŠ nikakav novitet. Čak kao da se plaši toga i ulaže sav napor u to da bude prepoznatljiv i predvidiv! I povrh svega, sve te već sto puta viđene stvari se u ovoj igri rabe prečesto...



Borba. Pa, ona je ključna za opstanak i napredak vašeg vampirčeta. Napredak? Misliš, EXP? Paaa... i da i ne. Naime, Kain napreduje tako što će mu rasti bar koji pokazuje koliko života tj. krvi u njemu ima i to tako što će sakupljati duše (što iz tela protivnika, što iz kovčega). Više krvi - više udaraca koje možete istrpeti, ali i više protivnika koje morate ubiti da biste napunili svoj bar do kraja. Ne morate da ubijate samo protivnike, već su po igri rasuti i nedužni prolaznici, koje nažalost MORATE ubiti skoro do poslednjeg ako želite da uvek budete na maksimumu, pošto krv gubite i vremenom (vidi se kako curka iz bara i kaplje na dno ekrana). Nije loše, ali taj koncept je uzrok repeticije br. 1: iako Kain, pošto ubije protivnika, izvodi veoma ložačko sisanje krvi s daljine (leš leži na zemljici, iz njega šikne fontana crvene tečnosti pravo Kainu u usta i tako sve dok ne pustite dugme za ishranu ili dok ne posisate i poslednju kap, kada Kain zadovoljno obriše usta) kada tako nešto morate da gledate svakih pola minuta, kroz svih 11 nivoa (što je bogami skoro dvadesetak sati igre), postaje malo zamorno.

Repeticija br. 2 je, nažalost, sama borba, a pošto ona čini suštinu ove igre, žalost prelazi u čemer. Kain može da izvede tri vezana udarca i zahvat (na protivniku koji je malo šlogiran od prethodnih udaraca). I to je sve. Naravno, nalazite nova oružja (počevši od vernih kandži), ali koncept ostaje potpuno isti. Oh da - Kain može i da blokira. Igra vas čak na početku pita da li želite prostu varijantu bloka u kojoj je dovoljno da samo držite L1 i automatski ćete blokirati skoro sve udarce ili možda želite kompleksniju varijantu u kojoj je potrebno pritisnuti blok u pravom trenutku... Bolji nazivi za ove dve varijante bi bili "varanje za prelaženje igre, a da nijednom ne poginete" i "smaračka varijanta za vas koji želite bar neki izazov". Zaista, ako izaberete "kontinuirani blok", dovoljno je samo da ga držite dok protivnik ne spusti svoje udarce na vas, a kada napravi neizbežnu pauzu - uneredite ga kako vam je volja. Da, postoje retki protivnici koji imaju



1 igrač

Memorijska karta 82 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation 2

Ime:	Blood Omen
Izdavač:	Eidos
Sistem:	NTSC
Žanr:	Akcija

poneki "unblockable" udarac, ali oni se trude da vam najave kada žele da ga izvedu tako što im oružje zasija crveno, daju vam dovoljno vremena da taj zli ne-mogu-blokirati udar prosto izbegnete. Da ne zaboravim, blok je ključan i zbog toga što sa svakim uspešnim blokiranjem raste bar koji vam omogućava korišćenje jednog od osam "mračnih darova" tj. magija koje će Kain steći tokom igre. Oni su vrlo kul - prvi vam omogućava da se pretvorite u maglu i tako neprimetno priđete protivniku i zakoljete ga s leđa, a la Tenchu; pa ima jedan koji vam daje super-skok-letenje i napad "death from the above", pa ćete moći da kontrolišete umove... Ali, problem je što većina ovih moći ima svrhu samo u određenim trenucima. Na primer, u maglu se možete pretvoriti samo ako okolo ima magle, što u suštini znači: ako vidite maglu, sledi situacija u kojoj je potrebno pretvoriti se u nju da bi se uspešno nastavilo dalje. Većina zagonetki se svodi na upotrebljavanje Dark Giftova u bolno očiglednim trenucima i - naravno, na dobro staro pomeranje blokova i prekidanje prekidača. Pored svega toga, i neprijatelji su baš onako muški pi-[illegible]. Kao u lošem Čaku Norisu - ako ih ima više (što je samo po sebi veoma retko), vi samo uzmite da peglate jednog, a ostali će već posmatrati i čekati. Argh! Tvorci su baš rešili da nam vređaju inteligenciju - šta, zar su mislili da će igra biti preteška ako nas napadnu dva ili, ne daj bože, tri-četiri mentola istovremeno?

Ma ne, to su verovatno uradili zato što su znali da bi napad sa više strana bio poguban - pošto je kontrola kamere loša.





Valjda da bi simulirali ultra-brze vampirske reflekse, tvorci nisu ostavili mogućnost bočne kontrole kamere, već se ona sama (veoma brzo) rotira tako da prati Kaina kada se on okreće - što samo zbunjuje. A da je bar grafika neki fleš, oprostili bismo im to s kamerom, ali je i ona prosečna. Mada je osvetljenje veoma atmosferično. Srećom te je muzika takođe dobra i probrano se pojavljuje, što daje dobru atmosferu u sklopu s osvetljenjem, zapletom i standardno vrhunskim glasom Kainovim. (Njemu daje glas isti sjajni Englez kao u prethodnim igrama - a ima li išta zlobnije od savršenog engleskog akcenta izgovorenog s hladnim prezirom?) Ipak, Blood Omen 2 je toliko prosečan i rađen bez ikakve volje da postigne išta drugo osim da se proda, da će najverovatnije razočarati sve verne fanove takvog odlično osmišljenog i razrađenog anti-heroja kakav je Kain. Sramota za najmoćnijeg vampira sveta što su ga budili iz sna zbog ovakve igre.









Urosh Tomich



DEUS EX
THE CONSPIRACY

I tako, dve godine PORTOVANJA docnije, evo šta vam sledi: budža komada jedan, kul govorna gluma "ala Klint Istvud" trip, mračni mantil (zaplenjen od Dr. Mengele ili Nea) i tamne cvike "Bruce Willis - Police", kibernetski agent J. C. Denton i jedna velika zavera koja uključuje viruse, "augmentovane" ljude, pregršt lekova koje samo najbogatiji mogu da priušte, plus korporacijski snovi o moći i lovi i haos, nemaština i glad i... malo li je? Ali, da krenemo od samog početka...

Najpreciznija definicija bi bila da je ovo "križanac" FPS-a i RPG-a, koji uključuje mračnu priču u tamnoj budućnosti, a pride i misije s više zadataka koje možete realizovati na ovaj ili onaj način (birajući akcioni ili pasivni pristup), tako da imamo jednu solidnu mešavinu koja bi trebalo da privuče "široke narodne mase", ali, da li će u tome uspeti, ja ne smem da "cenim". Što se tiče "velikog brata sa PC-ja", igra je svojevremeno izazvala buru oduševljenja, tako da je odlučeno da se i oni koji ne poseduju personalni kompjuter, ali poseduju konzolu, volju, želju i novac obogate iskustvom i "opljačkaju". I tako i bi... Dve godine kasnije, ja sedim i gledam rezultate koji me baš i nisu zapanjili i pored svega pozitivnog što sam video.

Mislim, ima tu elemenata vrsne igre - zaplet koji može da vam privuče pažnju je holivudski odrađen, a i višestrukost i mogućnosti igranja na dva pomenuta načina obećavaju sate i sate kvalitetno utrošenog vremena, ali - osim uvodne animacije, sve ostale su odstranjene kako bi igra bila "upakovana" na samo 3 CD-a. Takođe sam se uplašio u dva-tri navrata, kada sam ugledao zamrljani ekran i load bar koji se usred tog rasula puni, molio sam boga da se igra ne ušlogira, tako da - ako ima veći bag, ja se izvinjavam - pritisli me rokovi, što fakultetski što novinarski, tako da nisam imao "sate i sate" vremena koje bih utrošio u eventualno pronalaženje pomenutih bagova.

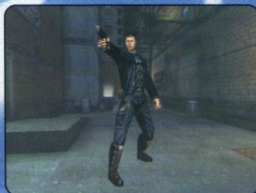


Dakle - započinjete igru kao agent antiterorističke službe, koji se bori s pretnjom koju predstavlja organizacija NSF (Sila Nacional-Secesionista ili "National Secessionist Force", prim. aut.). Posle kratkog (ali slatkog) treninga, koji vam savetujem da odradite, a koji će vas upoznati sa osnovnim mogućnostima, prelazite na prvu misiju koja predstavlja vaše vatreno krštenje, a u kojoj imate zadatak da se infiltrirate u Statuu slobode, koja je malo porušena (mnogo mi se sviđa), zaposednuta od strane NSF-ovaca i koju brane roboti-čuvari, a u kojoj se nalazi jedan od vaših agenata. Kako nisu NSF-ovci jedini koji su opaki i imaju skraćenicu za naziv organizacije, red je da i vi saznate da pripadate UNATCO-u (Antiteroristička koalicija Ujedinjenih Nacija, "United Nation's Anti-Terrorist Coalition"), čiji su ime i funkcija obznanjeni u zagradi.

Kao što sam pomenuo, prisutni su elementi RPG-a, tako da je mogućno razvijati lik na različite načine. Oni koji se dive akciji i brzini mogu unaprediti Dentona "u pucačkom fazonu", budžeći mu skilove koji poboljšavaju korišćenje malih, srednjih i velikih oružja, dok će ostali koji više vole da su stvari "pod kontrolom", da su nevidljivi na terenu i nečujni u akciji, biti impresionirani aspektom tihog onesposobljavanja i objanja brava i sigurnosnih sistema. Tu su onda i hakeraj i banke podataka koje će vam biti dostupne samo na najvišem nivou znanja date sposobnosti, a sve je to objašnjeno pri samoj kreaciji lika, na pomalo komičan način (sposobnost lečenja - na četvrtom nivou spoznaje, piše da umete da izvršite transplantaciju srca koristeći kućne aparate - ili nešto u tom fazonu, prim. aut.), što u samom startu pokazuje da igra ima duha.

Ako želite da provalite i priču, a ne samo da za što kraće vreme kompletirate igru, tu će biti mnogo interakcionih predmeta - od časopisa i novina, preko znakova i poruka ostavljenih na terminalima, do NPC-ova, tako da igra pruža iluziju o svetu koji je bogat i fascinantan u svojoj mračnosti i apokaliptičnosti. Čak su tu i alternativni završeci koji zavise od onih "malih razlika" u načinu na koji s nekim razgovarate i od toga koliko uspešno i na koji način kompletirate sve misije. Sve u svemu - berićetno, kume, berićetno...

Kada sam pominjao interakcione predmete, zaboravio sam da pomenem (pa se sada ispravljam) i platformski deo. Ko zna koliko ćete kutija pomeriti i preneti s mesta na mesto kako bi vam neka oprema ili naoružanje bili dostupni ili kako biste našli alternativni put kojim možete krenuti do cilja. Do cilja se, kako sam pomenuo, stiže korišćenjem mnoštva stvari, od skilova, preko predmeta i oružja, pa sve do "augmentacija" koje sam pominjao na početku teksta. Kako su komande funkcionalno raspoređene, teško da ćete imati problema da se odmah adaptirate, na koc-ku i krug ćete "pozivati"



1 igrač

Memorijska karta 600 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Deus Ex: The Conspiracy
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: FPS/RPG

PlayStation.2

inventar i augmentacije, kao i arsenal. Pored svega što je navedeno, augmentacije predstavljaju "buđženje" samog sebe napravicama, u cilju poboljšavanja svojih sposobnosti - što u borbi što u rešavanju problema. Svako oružje je mogućno unaprediti u više navrata, podeljeno je na nekoliko grupa i ima ga u dijapazonu od oruža za blisku borbu, pištolja i pušaka, preko mašina do samostrela. Samostreli su mi se posebno svideli - tihi, precizni i efikasni, i kada je borba s ljudima u pitanju i kada je reč o uspavljivanju strelicama. Eksplozivno naoružanje će vam biti neophodno kada budete hteli da onesposobite nekog robo-čuvara, a to podrazumeva granate raznih vrsta. Kada uzmemo u obzir sve pomenuto i interakciju s predmetima kao što su kutije i sanduci, vreće i kontrolne ploče, knjige, stolice, svetla, toalete i mašine za koka-kolu, koje možete da gurate i prevlačite, lomite, otvarate, na koje se verete i pentrate, u koje se oblačite i koje razvlačite i koje izbezumljeno tražite po terenu kako biste lakše vladali situacijom - možda tek sada uviđate koliko je bogatstvo u pitanju...

"Čovek je stvorenje koje ima svoje uspone i padove", a kako je čovek pravio ovo delo, ni ono nije savršeno, zbog PADA kvaliteta grafike koji je i više nego očigledan. Iako je PC sposobniji i spretniji kada je obrada grafike u pitanju, nije ni crna kutija za bacanje, moglo je to da se prikaže u jednom boljem svetlu, sa više detalja i čistijim teksturama, sa boljim vizuelnim efektima i koječime pride. Najbolnija tačka igre su nesumnjivo teksture kojima je mogla biti posvećena veća pažnja - mogu i ja da lažem investitore da su u pitanju "veliki troškovi", ležeći na dušeku u bazenu, dok je društvance tu na koktelu i roštilju koje obezbeđuje SPONZOR, dok dva ČEČENA sede u podrumu i lepe KOCKE na sve što u igri postoji (ali baš KOCKE). Ovako se plašim da igra neće "u nas" izazvati očekivane reakcije zbog tog minusa, pa apelujem na sve igrače da igru ozbiljno uzmu na razmatranje. Što se tiče muzike, dockan je bilo, malo je utišana, a nije napravila - što bi rekli glupi Ameri - IMPACT. U stvari, kad bolje razmislim, muzike ni nema, ali je zato sveprisutna govorna gluma iščupala stvari, kao i pištolji koji okidaju valjano i koješta...







Sada, ja sam kao i uvek obrazložio koje su po meni pozitivne i negativne strane, a imajući u vidu da je ovo Srbija i da ne mogu svi u svako doba dana i noći da pazare tri CD-a i konzolu po "povlašćenoj ceni", savetujem vam da se prevashodno detaljno raspitate kod drugova-fanatika koji su uspeli da se dočepaju ove igre pre nas u redakciji da li je igra dovoljno kvalitetna i da li vredi potrošiti tridesetak (ili više) maraka na njeno pribavljanje ili je bolje iznajmiti je (ako je i to isplativo, uzimajući u obzir cenu unajmljenog diska, mogućnosti i obaveze koje imate u toku dana, fiziološke potrebe i posao ili školu (ako nešto od navedenog pohađate) ili ukrasti je nekom ili je makar POZAJMITI. Ja sam imao sreće što se nabavljanja tiče, ali me je sve ostalo sputalo - i škola, i posao, i obaveze, i funkcije (o potrebama da i ne govorim - nije primereno, prim. aut.).



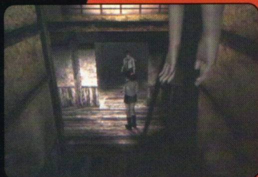
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	4.0	4.0





Mihailo Tešić

FATAL FRAME



Kad se pred mojim očima ukazao uvodni ekran ove igre, ono što mi je pored naslova momentalno zapalo za oko bila je ona čudna rečenica koja tako često srozava ugled nekog filma (kada se potencira i stavi na sam početak): Based on a true story - zasnovano na istinitom događaju. Ček, ček... video igra zasnovana na istinitom događaju... Pa, dobro - čudnije stvari su se događale. Ali... ček još malo, da se setim... Fatal Frame, je l to beše ona SURVIVAL HORROR igra u kojoj se borite protiv duhova pomoću kamere? Protiv duhova pomoću kamere... zasnovano na istinitoj priči. Stavite ove dve rečenice jednu naspram druge i ponovite ih nekoliko puta. Da li nešto škripi? Uh, ludi Japanci. Ma - neka im njihovo Based on a true story, sve dok je igra dobra...

A igra je dobra. Štaviše, ovo je prvi survival horror u kome sam zaista uživao još od Silent Hilla i Koudelke (a Koudelka je bila više RPG). Šteta samo što se pojavio u istom broju Bonusa kao i jedna druga igra istog žanra, igra koja je neosporno KRALJ, TATA I MAMA dotičnog žanra. (BWAHAHAHAH! - Smeh. Uroš.) Ali dobro - ima Fatal Frame svojih neospornih kvaliteta zbog kojih treba aplaudirati momcima iz Tecmoa.

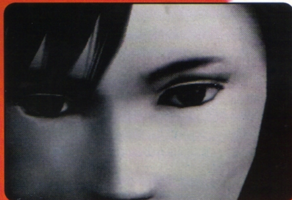


Osnovna ideja je dovoljno zanimljiva, tako da je bilo potrebno samo imati stila, dobre dizajnere i malko inspirisanih 3D programera da bi se dobio kvalitet (samo to...). U ulozi ste Miyu, mlade Japanke - cela priča je smeštena u Japan, tačnije u jednu prastaru japansku vilu, što nama zapadnjacima ovu igru čini egzotičnijom, pa stoga i zanimljivijom, pošto se uklapa u stvarnost, ali u japansku stvarnost koja nam je skoro nepoznata. OK - još jedna horor heroina koja će morati da se probija kroz gomile zlotvora, pomislićete. Opravdano, pošto se Resident Evil, najeminentniji predstavnik žanra, nije u poslednje vreme potrudio da malo osveži ovaj izanđali koncept. No, Miyu je malo čudnija - pored toga što gotovo celu igru ćuti (što je sasvim OK - zaboga, upiškila je gaćice jer se nalazi sama u ukletoj KUĆERINI), ona ima samo jedno jedino oružje: stari fotoaparat koji joj je (tačnije, njenom bratu) ostavila majka. Taj aparat im mističnu moć da otkrije natprirodno - i još bolje, da protera nečastive sile tj. duhove! Šta više može poželeti mlada Japanka u ukletoj vili?

Pa da nađe svog brata koji je nestao u dotičnoj kućerini nekoliko dana pre početka igre (što ćete videti u sjajnom introu u kome vodite dotičnog brata, ali je sve crno-belo i zrnasto, kao da gledate tj. igrate stari film), a nekoliko dana posle nestanka poznatog romanopisca, njegove asistentkinje i njegovog urednika, koji su otišli u dotični Himura Mansion (tako se zove kuća) ne bi li sakupili građu za knjigu inspirisanu nestankom kompletne porodice jednog etnologa koji se pre više godina doselio u dotičnu kuću kako bi istražio drevne rituale Šinto (stare japanske mnogobožačke) religije, za koje je pak on sumnjao da ih je praktikovala stara vlastelinska porodica Himura (koja je takođe misteriozno pobijena od strane poslednjeg Himura-glavešine). Primećujete li da ovde postoji šablon - da je kuća u centru zbivanja? Kako i ne bi bila kada ćete se po njoj muvati tokom cele igre! A postoji i mnogo drugih šablona, ideja i priča koje ćete otkrivati tokom igre, sakupljajući deliće starih novina, dnevnika, audio kaseta i zapisa svih onih (već pomenutih) koji su pre vas živeli i umirali u ovoj ukletoj kući. Ovim podacima ćete morati često da se vraćate i da ih bistrite, pošto će se oni pokazati ključnim za rešavanje misterije Himura Mansiona. Srećom, te vam igra u tome pomaže: otvorite File opciju u meniju i pogledajte šta se sve tu krije i biće vam jasno. (Najluđa opcija je Correlation, koja vam pokazuje dijagram svih osoba koje su se pojavile u igri i njihove međusobne odnose).



Sam način igranja će vam biti potpuno prepoznatljiv iz drugih igara koje se diče pripadnošću survival horror žanru: treće lice, fiksirani uglovi kamere, a kroz igru napredujete tako što nalazite razne predmete, stavljate ih gde treba i rešavate zagonetke (koje su ovde često povezane s japanskim karakterima tj. ciframa, što će vas dovoditi do ludila sve dok ne sednete i lepo na papirić ne precrtate karakter za svaku od 10 cifara). Simpatično osveženje (koje opet proizlazi iz one ideje koja je najzaslužnija za to što se Fatal Frame izdvaja od ostatka ovakvih igara, a to je ideja da vam je jedino oružje kamera) su lokacije na kojima je potrebno uslikati određenu stvar i tako otkriti da je u pitanju iluzija - često će vam se na fotografiji pokazati neka druga lokacija, na kojoj se krije ključ za rešenje onoga što ste fotografisali (najčešće su u pitanju vrata zatvorena nekakvom mističnom silom). Srećom te vam igra jasno i glasno vrišti i upire prstom na sumnjive lokacije lupanjem srca, drmanjem kontrolera, a bogami i plavim bleskom u donjem desnom uglu ekrana (mada to nije uvek slučaj - postoje i one malo skrivenije iluzije, koje ćete teže naći). A kada donji desni ugao zasvetli žuto



1 igrač

Memorijska karta 1800 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Džojstik osetljiv na pritisak

PlayStation 2

Ime: Fatal Frame
Izdavač: Tecmo
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

znači da nije u pitanju iluzija, već duh! Ovi vam dolaze u dva oblika: kao prikaze koje vam daju informacije (ako se fantomski glasovi koji vrište užasne i na prvi pogled besmislene reči mogu nazvati informacijama...) a koje možete (i trebalo bi) da uslikate istog trena kada se pojave, pošto vam njihove fotografije donose poene; i kao agresivni duhovi koji vas bez pardona napadaju i žele da vas učine jednim od večnih stanovnika Himura Mansiona.



U svakom slučaju, kada vam u donjem desnom uglu blesne žuto, vi odmah pređite u fotopogled. To vam je pogled kroz sočivo aparata - što bi se igračkim rečnikom reklo: iz prvog lica. U ovom pogledu možete da se krećete, da šetate kameru i da gađate, tj. slikate duhove, kad vam zasvetli nišan. Što duže držite duha na nišanu, veću ćete mu štetu naneti. Ali - duhovi imaju nezgodnu naviku da nestaju i da vam se pojavljuju iza leđa ili iznad glave - stoga je dobro što kameru možete pomerati brzo ili je čak pritiskom na dugme okrenuti za 180 stepeni... A uvek možete da izađete iz fotopogleda i da malko pobegnete da biste popili napitak za lečenje...

Slikanjem duhova dobijate poene - tačnije, usisavate njihovu energiju, što ojačava vaš mistični fotoaparat. Dakle, tim poenima možete poboljšati vašu spravu: proširiti joj polje vida, povećati usisnu moć, ubrzati je, ali joj i dodati razne specijalne funkcije kao što je Freeze (zamrzava protivnike) ili Push (gura ih od vas). Veoma zabavno, a unosi i elemente arkada, ali i razvoja lika u ovu sjajnu igru.

Što se tehnikalija tiče, sve je na nivou. Grafika je veoma mračna, što se može tumačiti kao pokušaj da se zabašure loše teksture - ali nije tako. Taj mrak tj. poluosvetljenost (lampe, sveće i vaša baterijska lampa) daju neviđen šmek prašnjavoj i memljivoj japanskoj vili. Sama Miyu je veoma fino urađena, s izrazitim licem i animacijama (iako ponekad deluje malo drveno u cut-scenama). A duhovi su - kao pravi (hehe)! Prozirni, čudnovato svetlucavi i, i... neuhvatljivo strašni! Svaka čast grafičarima.

Zvuk je ključan element straha, reći će vam svaki tvorac horora - a u ovoj igri je upotrebljen skoro jednako dobro kao u onoj drugoj igri iz ovog broja: udari srca, škripa i zujanje daju odličnu podlogu atmosferi. Glasovna gluma možda sama po sebi nije toliko vrhunska koliko je vrhunski uklopljena u igru. Tvorci se nisu libili kvarnih fora: kada vam duhovi pričaju, njihovi glasovi odjekuju, rezoniraju, kao da zaista dolaze s one strane groba. Žive ljude ćete najčešće čuti samo kao zapise na audio kasetama, što opet ima svoj poseban zvuk (sa pozadinskim pištanjem) i ne zahteva neko naprezanje glumca da bi zvučalo sjajno!



Svi ovi elementi se kombinuju u jednu odličnu igru koja potpuno uspeva da bude mračna i strašna gradeći napetost i ne razbacuju se borbom (što je ključan element izgradnje napetosti), kombinuju i isecanja sa mučninom flepbekova, polumrak sa lupanjem srca, pružajući nam razlog da se zaključavamo noću ako se ikada nađemo u prastaroj napuštenoj vili negde u Japanu, u nekoj istinitoj priči...





Urosh Tomich

SPIDER-MAN



Razmišljao sam da li da ubacim tipično holivudski početak i da udarim u hvalu jednog od meni najomiljenijih superheroja, ali svi vi koji ste imali prilike da čitate neke od ranijih brojeva Bonusa mogli ste da shvatite koliki sam ja fanatik i koliko sam naložen na igre vezane za "prijateljskog komšu Spajdermena". Možda ste imali prilike i da zapazite da naslov igre više nije kao što je nekad bio i to zbog izmena uvedenih u scenario igre koja je usput obogaćena likovima koji se ne mogu videti u filmu... A film ste gledali? Niste? Ako niste - NEMOJTE jer NIKAKVE VEZE SA REALNOŠĆU NEMA! "Ali, Tomo, to je superheroj...", kaže brat Doca, a ja shvatam da nije gledao film. Iako je film MAESTRALNO vizuelno odrađen, postoje suviše velika odstupanja od priče koja je ispripovedana u Marvelovim stripovima, a sama igra je UMUSAVLJENA mušićavom pričom o Meri Džejn i jednoj ljubavi koja zaborava nema. Ali, tu je zato makar jedan "momento" verodostojnosti u brdu visokoprofesionalno odrađenih specijalnih efekata, a to je rečenica koju nekoliko sati pred smrt kaže njegov "ujo", a koja glasi - "Velika moć nosi velike odgovornosti", a koja je prisutna što u stripu, što u crtanom filmu, što na filmu, a sada, bogami, i u igrici...

A igra je dobra, stvarno je, na momenteeee - FE-NO-ME-NALNA, a to kažem bez imalo preterivanja, iako su i ovde bili prisutni kojekakvi problemi sa kojima su se programeri suočavali.

Problemi uključuju pozicioniranje u malom prostoru i brzinu kretanja kamere u presudnim momentima. Takođe, tu je i problem "zalepa" jer nekada dok bežite uspete nehotice da se "zalepite" za nešto, pa ćete "zalepiti" jer su vašu krv razmrljali po enterijeru. Kako je to rešeno? Pa, ne baš na najpovoljniji način, ali dovoljno da igra bude igriva... I tako.

Promene su evidentne, kako od samog početka, kada budete ušli u trening misije (što vam najtoplije preporučujem jer kada budete čuli Brusa Kempbela kako "guma" sendvič i objašnjava koje su vam specijalne sposobnosti, zacenićete se od smeha, prim. aut.), a bo'me i docnije kada se budete susreli sa "zlatnim paucima" koji vam omogućavaju korišćenje novih zahvata, udaraca i načina ispaljivanja mreže. Koliko ih je? Ukupno ih ima trideset i kusur, uključujući i unapređenja mreže (iz prethodnika su još uvek tu "web-gloves", a sada su tu i "adv. web-gloves"), jahanje po glavama i kombo sistem interesantnih naziva ("gravity slam" - gravitacioni šljam, "head hammer" - glavni čekić i sve u tom fazonu...). Isto tako, iako nema neku bitnu funkciju u igri (ali veoma je kul i mnogo snažno izgleda), možete da se "okešate" mrežom o plafon i spustite malo niže da izvidite situaciju...

Da li se sećate problema vezanih za slobodne padove - kada pomislite da imate još jedan metar prostora za zamah, u presudnom momentu se "prekine mreža" i vi uronite u crnilo? E nema više problema vezanih za ispadanje izvan okvira nivoa jer se sa desne strane nalaze "spajder-kompas" i visinometar koji će vas informisati koliko još metara ima do "majke zemljice"... Još inovacija? Dakako, jer je ubačen i sistem vazdušne borbe i unapređen je sistem "zipovanja" mrežom. Koja je meni najjača inovacija? Pa, Spajdi sada ima APSOLUTNU POKRETLJIVOST, MOBILNOST I DINAMIČNOST KRETANJA I SLETANJA! Ispališ mrežu, cimneš palicu nagore, a on počne da šije mreže i da se privlači nagore, a ti cimneš nadole, a on ZUUUUU - počne da ponire BAJA, svaka mu se dala (ali Meri Džejn nikako), pa se još rita dok pada i nabada pesnicom, možeš mrežu da prekineš u po zamaha te da se u visu zarotiraš punih 360 i temeljno razmisliš na koju ćesh stranu da rineš mrežu ili jednostavno (iz puke zabave) da se izdigneš do najviše tačke na nivou i pustiš mrežu, uživajući u paukovom slobodnom padu sa nekoliko desetina (ma ŠTA desetina - STOTINA, "DVIJESTA-TRISTA", što bi rek'o Ćutuk, prim. aut.) metara. Nego...

"Problemi, komšija, problemi..."

...ovo naše selo susedno, vodu otrovali, žito zapalili, stoku pobili..." - što kaže Memo u Nadrealistima, mada ne tako devastacioni, ali podjednako iritantni. Ko da su mi sve navedeno uradili u momentima kada zakoračim u ograničen prostor i skroz šmekerski isprozivam Shokera da se šibamo "na pesnaje", a on povileni od upućenih uvreda i pojede dva akumulatora da se ubrza. Sada je on brz, a moja kamera je spora, pa kunem i proklinjem jer ne mogu da ga vidim u datom trenutku, al' zna se ko nadvlada u situaciji kada se ispuca neki napad, pa je on malo ušlogiran, a ja šamaram nogama po lubanji, pa ga rinem laktom "međ' rogove", ali je iritantno dok mu se ne približiš "na crtu", posebno deo u kome prolaziš kroz uske podzemne tunele, a on trčkara između tri tunela kroz koje moraš da protrčiš pre nego što on pobegne, a dok ne pobegne zasipa snažnim strujnim udarima (što vam je dalje, to više vremena ima da skrčka elektricitet). Tu onaj drugopomenuti dolazi do izražaja, a to je - zalepio sam se za zid umesto da prođem "na keca", pa sam na kraju ispao osakaćen za dve trećine energije, umesto da sam se lepo uštekovao kao čovek, pravovremeno izbegavajući bujicu električne energije. Naravno, uz malo vežbe, zdravog procenjivanja i dobrog boga, uspećete da prebrodite nivo Vulture's Nest (Lešinarevo Gnezdo) i ponovo ugledate svetlost dana.

Kako je to raspoređeno na kontroleru? Pa, ukoliko niste imali problema sa prethodnicima, retko ćete ovde imati istih bilo kakve vrste. Ali ćete odmah zato - ljubi vas batica - primetiti da je naporno pentranje gmizanjem i puzanjem izbegnuto fenomenalnim korišćenjem "zap lajna". Pored lepljenja sa strane na stranu, tu je i na neposredni zid, koristeći pogled iz skoro-prvog-lica, nišaneći neposredni objekat i sve to dok ste na nogama, a kada budete zapeli za prizemne spratove, a

1 igrač

Memorijska karta 80 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Ime: Spider - Man
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PS2 PlayStation 2





treba da se ispentrate do gore, možete da se zipujete nagore. Znači, mnogo ćete manje puzati, a više se cimati, ali hej - to je ipak čovek-pauk, on je nekad neprimetan, a nekad veličanstven - nekad se "šulja" kroz senke tiho i oprezno spasava civile, a nekada dođe, izdominira i ode.

Ali borba je raznovrsnija jer je sistem bodovanja takav da računa učinak u borbi i raznovrsnost poteza koje ste koristili, pride kalkulišući da li su vas oštetili i koliko ste vremena utrošili na samu akciju.

Više nema stripova koje možete da sakupljate, ali su zato tu "paučci", raznobojne ikone (zlatne, plave i crvene) koje vam daju novu kombinaciju udaraca, dopunjuju energiju ili količinu mreže. Takođe su prisutne tajne lokacije, "kombineji" koje Parker može da nosi, i "kežerski" iz filma i šmekerski koji je sam sašio. Kako biste sve pronašli, moraćete da istražite sve nivoe, a olakšavajuća okolnost je otvorenost nivoa koje možete ponoviti kako biste poboljšali skor i otvorili ceo lik. Tu je i mini-igra, ali, kako sam ja jedna džukela, neću vam reći kako se zove ni o čemu se u njoj radi, a vi možete da me mrzite... Poenima koje zaradite kupujete razne stvari u menijima i podmenijima kojima je igra bogata (samo treninga ima da vam otpadne glava), ali kako ne bih ispao lažov (šatro), bog sveti zna koliko toga nije osakaćeno piraterijom, imajući u vidu da nema ništa od uvodnih sekvenci i filmova, a da su samo prisutne CG animacije. Ma, bolje da se ne žalim jer sam i ovako "sreće goleme" što sam bio u prilici da odigram ovako sjajnu igru.

Dok su prethodni delovi bili "prebucani" raznim likovima iz Marvelovog univerzuma, ovaj nastavak u tome oskudeva, imajući u vidu da su tu samo četiri negativca i nijedan saveznik (u prethodnicima su bili i Panisher i žena-mačka, kapetan Amerika, Derdevil...), ali su negativci (a posebno Lešinar) dovedeni do savršenstva i skroz šmekerski animirani. On i Zeleni Goblin će vam na pojedinim nivoima zadati glavobolje, dok su tu još i Škorpion i Shoker. Ostali protivnici (sitna riba) nisu toliko raznovrsni, ali iskreno da kažem - koga boli ku...rnjak?

Kada su u pitanju konstrukcija nivoa i "detalji koji prodaju priču", moram priznati da sam stvarno oduševljen. Iako sama grafika na "kocki" i "kutiji" izgleda mnogo bolje nego na "dvojki", ipak vizuelni efekti i utisak koji pruža pogled na oblakodere i prostranstvo koje je sveprisutno su priča za sebe. Nije da je ne bih pričao, ali se opasno približavam kraju teksta (redakcijom propisanog), a ima tu još toga da se kaže...



Posebno bih izdvojio "reflekcioni maping" koji dolazi do izražaja pri vašem prolasku u neposrednoj blizini prozora. Kada budete na nivou kojim preovladava vaša vazdušna bitka sa Lešinarom iznad tmurnog grada, kišom orošenog i oblacima zatamnjenog, pa kad kiša počne da jenjava a oblaci da se razmačinju, puštajući snopove sunčevih zrakova - ma dođe mi da napišem pesmu i posvetim je nekoj "ŽEMSKINJI". Zvuk je obogaćen glasovima glumaca, osim Meri Džej, ali nju ćete retko čuti jer se nije ubila - ni od priče, ni od pojavljivanja... Mada Spajdi ima decenijama dugu tradiciju koja uključuje vickaste komentare, ovde su oni previše dovedeni do izražaja, pa su na momente naporni, dok, s druge strane, narativne sposobnosti Brusa Kempbela predstavljaju "hajlajt" igre i zvuče perfektno, na mahove originalno, a pride sarkastično i urnebesno. Muzika je nekako slabo odjekivala igrom, ali bilo je momenata, nije da nije, kada je uzdizala i bogatila, pleneći i inspirišući - maltene NAVLAČEĆI na vratolomije, tako da...



Presuda je VISOKA OCENA, što zbog primerenog ponašanja (kontrolera), što zbog pravovremenog plasiranja udaraca, što zbog ostalih kvaliteta kojima ovo ostvarenje obiluje. Cena će biti drastično umanjena zbog gubitka priče sečom animacija i igra se osuđuje na KLONIRANJE i doživotnu robiju i utamničenje na CRNOJ polici svakog posednika CRNE konzole (i ljubavi prema "prijateljskom komšiji Spajdermenu") sve do svoje "nečitljivosti". Slučaj završen, ŽBAM, ŽBAM, ŽBAM!!!





Igor Simić



Koreja - Japan



1 - 2 igrača

Memorijska kartica

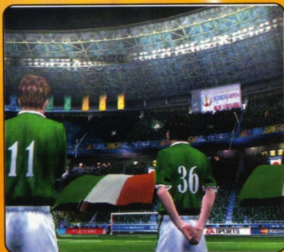
Analogna kontrola

Vibracija

PlayStation 2

Ime: FIFA
Izdavač: EA Sport
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija

Fudbalska groznica već uveliko trese Korejance i radni narod Japana, a ostatak sveta odnedavno živi samo za ono što će se dogoditi u periodu od 31. maja do kraja juna. Za svega nekoliko nedelja počinje ono što smo čekali četiri godine, i četiri pre toga... SVETSKO PRVENSTVO u FUDBALU!!! Možda se neki od vas još uvek (kao ja) sećaju ubedljivog trijumfa Francuske pred domaćom publikom i proglašenja Zinedina Zidana za najboljeg, a Davora Šukera za najefikasnijeg igrača u Francuskoj 1998. Bilo kako bilo, ponovo su legendarni



Brazilci među favoritima za osvajanje krune (lično mi ni najmanje ne bi smetalo da Rivaldo i drugari pokažu ostatku sveta šta je fudbal), Francuzi se nadaju odbrani titule i, imajući u vidu s kakvom će ekipom istrčati na zelene terene na Dalekom istoku, neće biti nimalo lako sprečiti ih u pohodu ka novoj tituli prvaka sveta. Da bi sve bilo još zanimljivije, tu su i prvi favoriti po kladionicama u Engleskoj - Argentinci! Batigol, Kili, Zaneti, Kaniđa, Saviola, Ortega, Veron, Ajala, Almeida, Krespo, Lopez, Plasente, Redondo... sve sami asovi i najbolji igrači evropskih timova, pitanje je samo koliko će se dobro uklopiti za samo mesec dana... Timska igra krasi neke druge ekipe koje nisu bez šansi - Portugal, Italijane, Špance... Pogledajte sastave grupa. Kamerun je u prilici da ponovo priredi prvorazredno iznenađenje, ali nadam se da ovog puta neće biti sudije Aleksisa Ponea da ih na očigled cele fudbalske planete pokrade u četvrtini finala... Sve moje skrivene simpatije upućene su baš Kameruncima, ipak su oni olimpijski šampioni!!!

Shodno najnovijim dešavanjima u svetu fudbala, a rukovodeći se izvanrednom zaradom od UEFA 2000, EA Sports je objavio još jedan nastavak najpoznatijeg i najstarijeg fudbalskog serijala - FIFA 2002 World Cup. Još jednom su EA

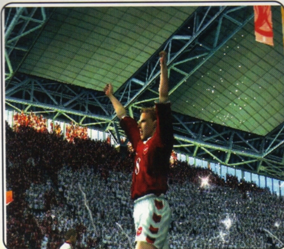


Sportsovci maksimalno ozbiljno pristupili stvaranju novog "mezimčeta" ljubitelja simulacija fudbala i... još jednom pokazali da su Japanci miljama daleko! Nije FIFA 2002 loša, u stvari, nijedna FIFA do sada nije bila loša, ali, pokušavajući da povežu surovi gameplay u kome Japanci prednjače i svoje ideje o simulaciji fudbala, EA Sports je došao do simpatične vizije fudbala koji je dosta sporiji (i realniji) od onoga koji gledate igrajući ISS, ali samo na polju... Primanje lopte i baratanje njom još uvek više podsećaju na hokej nego na fudbal, a šutevi su kombinacija Apolloa 11 i lopte! Svaki šut koji budete izveli "iz koraka" ili voleja podsetiće vas na zlatne dane Entonija Jeboe (Anthony Yeboah - reprezentativac Gane) iz



Lidsa kada je 3 godine za redom (!!!) pobeđivao u izboru za najlepši gol sezone. Golmani su usporeni i dosta nezgrapni... ali brane, i to veoma dobro. Poboljšanje u odnosu na fudbal-

ove simulacije do sada najočigledni-je je u ponašanju golmana van kaznenog prostora. Prednost FIFA je i u tome što je, kao i u prošlom delu, jačinu SVAKOG pasa ili centaršuta potrebno odrediti, ali neee... velika mana ovog dela je nepostojanje komande za pas u prostor (ranije L1).



U igri su zastupljene 42 reprezentacije, a naše, naravno, nema. Počinjem da mislim da nam Ameri to namerno rade! Zašto? Ima mesta za Slovačku, Grčku, Tursku, Finsku, Senegal, Saudijsku Arabiju... a nas nigde! Eto vam još jednog razloga da nastavite sa "pikanjem" ISS-a. Svaka od ekipa ima 22 igrača na raspolaganju, plus 17-18 igrača iz nacionalnih rezervi, što će vam omogućiti da ekipi koju vodite na svetsko prvenstvo budete i selektor. Sjajno! Ali, ne lezi vra-že... igrači se razlikuju u samo 8 statističkih kategorija, a ocene su izražene u opsegu od 1 do 7 i razlikuju se u Overallu, što je poprilično malo da bi se izrazio temperament i veština nekog od igrača. Prvi put u FIFA serijalu postoje 4 nivoa težine - Beginner, Amateur, Pro i World Class. Moguće je igrati friendly meč, ali je akcenat bačen na učešće u svetskom kupu. Obratite pažnju na izvanrednu muziku u izvođenju Londonske filharmonije koja ovoj igri daje potpuno novu dimenziju - još jedna pozitivna stavka, a slušajući navijače, naučićete puno navijačkih pesama koje se pevaju širom Evrope i sveta. (Zakleo bih se da sam jednom u Main meniju čuo huk navijača sa severa - ZVEZDA!!!). Celo svetsko prvenstvo je maksimalno realno, tu su latest scores, najbolji strelci, tabele... sve što treba.



U vreme kada budete igrali ovu igru fudbalska groznica će biti na vrhuncu i ne bi bilo loše da imate ovu igru u svojoj kolekciji, ali moj savet vam je da sačekate Pro Evolution World Cup Edition (negde u septembru), a do tada se zabavljajte gledanjem majstorija fudbalskih i košarkaških magova na TV-u.■

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	3.5	4.0





Miljan Lakić

DNA

Dark Native Apostle

Dotak'o sam DNA života!!!

Opet ću početi tekst sa pitanjem, ali to je samo zato da bih bio siguran da redovno pratite autorska izlaganja u našem časopisu. Elem, znate li šta je to Cel Shading?



Ccc... Ništa zato, samo ćete morati ponovo da čitate. Cel Shading je nova tehnologija u grafičkom prikazu igre koja se primenjuje na klasično 3D senčenje i daje specijalan efekat koji se najbliže može opisati kao efekat crtanog filma. Ova tehnologija je kao i svaka novost odmah postala ekstremno popularna među developerima pa ćemo uskoro videti pravu navalu igara koje će primenjivati ovaj, nazovimo ga, trik. Posebna priča je igrica Cel Damage koja je izazvala pravi bum kada je prvi put najavljena i to u verziji za XBox konzolu.

A sad da pustimo malo tehnologiju i da se posvetimo biti igre. Opet ću vas gušiti sa nekom istorijom (možda stvarno godine imaju veze sa time)... Više se i ne sećam (tik, tak...) koji je to broj Bonusa bio (jednocifreni, siguran sam),



ali se zato dobro sećam igre - Silent Bomber se zvala. Akciona igra - kad bi morali da je svrstamo u neku kategoriju upala bi među pucačine. ALI glavna fora igre je bila u tome da sa sobom ne nosite neki super-hiper-mega-ultra-blender (ili blaster), nego vaše primarno oružje predstavljaju bombe. Znači osnovni način eliminacije neprijatelja je postavljanjem bombica na nji'. Hoću samo da kažem da je u pitanju bila igra koja je nešto promenila u standardnoj shoot 'em up koncep ciji čime je kod mene automatski dobila extra poenčiće.

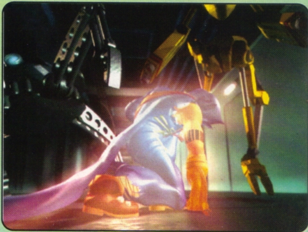
E, i DNA ima nekoliko extra poena. Prvi poen zbog Ce Shadinga, ali samo zato što je igra smišljena da bude pred stavljena u tom fazonu, a nisu samo upotrebili tehnologiju d bi pokazali šta mogu što sam oduvek mrzeo. Znate ono Ova igra prikazuje toliko i toliko miliona tandrkalica n ekranu i zato je ona dobra. DOBRA? Za takve stvari postoj takmičenja demo makera, a nemojte nas u igrama gušiti s time ljudi.

Drugi poen zbog Hudson Softa. Molim? Hudson Soft jed nako Bomberman jednako logička igra jednako dobra igra. tu se slažemo.

A za treći poen čitajt dalje...

Ako ćemo da počnem od priče tu imamo nul poena. Evo i zašto. P ko zna koji put imam heroja u budućnost (baš su i godin odredili - 2063. Ko li s sa tim majao, pitam s samo?) koji je nekaka otpadak gensk tehnologije po imenom Proba br. 13 Elem Probni br. 1 (hmmm, ko zna koliko su davno počele t probe, da nisu krajen sedamdesetih?) j genetski nabudženi Miško koji je dobro opremljen raznim oružjima masovne destrukcije, a pritom iz desnog rukava sip bombe a u levu ugrađuje razne čipove koji mu omogućavaj da čini one stvari koje već super heroji čine. I amnezija. Da amnezija - to je standardni "recepat". Prema tome pošto s Probni-primerak-pod-srećnim-brojem-trinaest ničega n seća njegove moći ubeđivanja će mu sasvim dobro doći u potrazi za izgubljenim pamćenjem.

U igru upadate posle nekakvog muljavog uvoda koji je kom binacija mange i Cel Shadinga koji u zbiru daju vrlo loš rezul tat. Ali zato je primena pominjanog trika vrlo uspela u samo igri. I sad nađete se odjedared na sred neke prostorije a k vama se jednim neprijatnim tempom kreće neka rešetka sas tavljena od nekakvih svetlećih munja. AH, kako pamćenj proradi u ovakvim trenucima - znači pravac vrata na suprot



1 igrač

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: DNA - Dark Native Apostle
Izdavač: Virgin Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PlayStation 2

...nom kraju prostorije. Posle par ponovljenih scena iz različitih uglova, pojavljuju se i prvi neprijatelji... Tu se upoznajemo sa komandom koja se krije pod tasterom R1 - pogodite šta je u pitanju na osnovu sledećih zvučnih efekata - ŽBAM, THUD, TRAS! Jeste, pesnaja. Ali već nakon nekoliko pljaskova uočavamo mnogo efikasniju komandu. Taster kvadrat i BOOM! Bombona je isforsirano oružje u ovoj igri. Upotrebljava se na dva slična načina. Kratkim pritiskom je postavljate i hitro se





samoudaljavate dok se "piglu" upoznaje sa delom algoritma koji je zadužen za njegov krik, pad i nestanak sa ekrana. Druga modifikacija se sastoji od dugotrajnijeg pritiska što za posledicu ima da bomba više nije bomba već daljinski kontrolisani eksploziv. Doduše uz pomoć fitilja koji se razvlači od vas do eksploziva. Na ovaj način vam je omogućeno da uništite neke objekte (a i subjekte) bez izlaganja opasnosti od eksplozije. Ukoliko vam se desi da zahvaljujući vašoj (ne)veštini budete izloženi udaru jedna od dve skale u gornjem delu ekrana će biti manja. E, a ona koja se ne smanji vam u stvari pokazuje koliko još bombi možete da ispucate zadatim tempom. A da saznate ostale zvrčkice ove igre potrudite se sami. Meni samo ostaje da kažem - malo drugačije nego obično i samo zbog toga interesantno.







Urosh Tomich

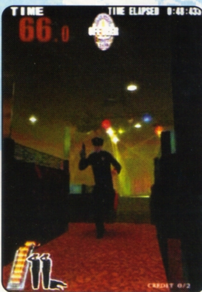
POLICE 24/7



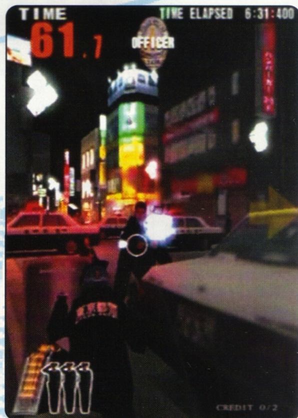
I tako, evo me još jednom u društvu mrskih mi represivnih organa... I da je samo to u pitanju, ne bih se ja nimalo bunio, nego su me još smestili u ulogu jednog od pomenutih. Ja se samo čudim i iskreno zabrinjavam jer mi stvarno nije jasno kakav je to trend da se u poslednje vreme policajci predstavljaju javnosti kao "dobri momci". Elem, kako je ovde u pitanju jedna KONVERZIJA sa automata, šta se drugo moglo očekivati nego IZDAJA koja je ponovo izvršena i to izdaja MENE, da budem tačniji. Sada se vi pitate kako i na koji način, na šta ja kažem - nisu mi ni prangije ni USB kamere dali kako bih upotpunio igrački utisak i oplemenio sebe sama za još jedno životno iskustvo. "Sto mu gromova, kakvu sada USB kameru pominje ova isfrustrirana i isparanoisana budaletina - ili je opet seo da radi naliven ili se bavio herbalnom medicinom!!!".

Kako bih opovrgao ovu poslednju rečenicu, u sledećih nekoliko stotina karaktera ću nastojati da vam predočim stanje i situaciju na što kvalitetniji način.

Igra je prvobitno osmišljena kao aparat (coin-op) koji u sebi ima ugrađen niz senzora koji prate kretanje osobe koja stoji ispred njega i drži uperen pištolj u ekran. Kada meci krenu da fijuču, vi treba da se nagnete u stranu, pri čemu će se ugao gledanja pomeriti, a glavni protagonista priče odradiće isto što i vi, plasirajući se iza nekog postavljenog zaklona (drugi žandar koji stoji sa zaštitnim šlemom i štitom, parkirana kola ili možda zid). Isto tako, ako ne bude zaklona ili ako je postavljen nisko, moraćete da "berete travu" da ne biste popasli metak u čelo. Ovo kretanje pridodaje i novi aspekt samoj igri jer u zavisnosti od sopstvenog pozicioniranja neki neprijatelji na terenu su nedostupni dok ne pomerite telo i ne promenite ugao gledanja. Šta mislite, koliko se igrivosti gubi i koliko je igra smornija kada nemate pomenuti alat koji bi vam igru prikazao i dočarao u pravom svetlu.



Što se tiče kontrola, moram priznati da je ovo prva igrica koja me je mnogo dugo "muntala" jer nikako nisam mogao "na keca" da se prilagodim na to da se levom analognom palicom nišani, a desnom menja ugao gledanja. Iako s[e] na nižim stepenima težine metak lagano kreće, kako bi va[m] dao fore da pravovremeno odreagujete, u nekim sekvenca[ma] ma neprijatelja ima PROKLETO MNOGO i isto toliko količin[...] ski pucaju, tako da će vam trebati neko vreme da se na ova[...] kav kontrolni metod naviknete (ukoliko ne posedujete US[B] kameru i pištolj za PS2).



Priča sama po sebi ne poseduje nimalo originalnosti. Cilj igre je vaša inauguracija u načelnika policijske stanice, a kako će drugačije volina sa ulice napredovati, ako ne upucavajući loše momke, pri tom ne povređujući civile. Ako uspete da pomenuto realizujete na najbolji mogući način, inkasiraćete i poene za "performans", ojačavajući svoj lik. Narav[no], bićete degradirani ako kojim slučajem zabodete sluča[j]nog prolaznika ili kolegu žandara, simultano gubeći život, a [n]ećete zato uvek nastavljati tamo gde ste stali, tako da neć[ete] dolaziti do besomučnog ponavljanja nivoa. Kako ima nekoli[ko] režima igre, neki nivoi vam u početku neće biti dostupn[i], a i logično je da prvo odradite trening kako biste dobili ko[...]



1 - 2 igraća

Memorijska karta

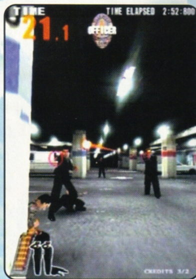
Usb kamera

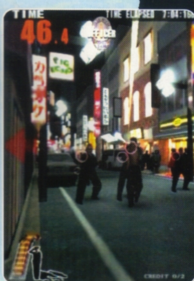
Pištolj

PlayStation 2

Ime: Police 24/7
Izdavač: Konami
Sistem: Pal
Žanr: Pucačina







"dopunski savet" i lakše ušli u fazon.
Grafika nije ništa posebno iako zadovoljava sve moderne standarde, likovi doduše deluju pomalo kruto i kockasto, ali ko sam ja da još i zanovetam? Zvuk isto tako nije ništa posebno - nije da je loše odrađen, ali se s druge strane nimalo ne ističe nekim zapanjujućim efektima ili govornom glumom. Dok je igra bila u fazi završnog testiranja, pretpostavljalo se da će biti "nepodobna za maloletne", a, iskreno da priznam, niti sadrži neke preterano eksplicitne scene niti mnogo krvi i nasilja (iako se radi o pucačini), a prisutan je i sistem razoružavanja protivnika, što doprinosi "miroljubivom fazonu igranja". Da li je preporučujem? Pa, sasvim je mogućno da će vam biti interesantna zbog drugačijeg fazona i svežeg pogleda na "milion puta viđeno", ali se ne ističe posebno ni na jednom polju niti donosi nešto bitno, hitno ili dinamitno. Ukoliko imate prateću opremu, cenim da ćete uživati, ali sumnjam da će to zadovoljstvo biti kratkog veka.





Miljan Lakić

MAD MAESTRO!



Ova igra spada u serijal šašavih igrica koji smo počeli da predstavljamo u prošlom broju sa igrom Mr. Mosquito. U pitanju je MUZIČKA igra (da znam da ste to mogli da shvatite iz naslova), u kojoj prvi put u is(a)toriji video igara dobijate ulogu dirigenta!

Sreća je što još uvek ne prave igre u kojima bi morali i da pevamo jer bi u tom slučaju većina članova redakcije u vrlo (osim onih NAGLUVIH) u kratkom roku napustilo istu bez želje da se u istu vrati sve dok...

Ali sve je u redu ja neću pevati! Znači samo dirigovanje, ok?

Zahvaljujući mom nestrpljenju da počnem da se igram odmah sam odabrao opciju New Game i počeo je Tutorial mod. E tu mi se ukazalo da nije nimalo lako biti dirigent (a još teže biti prva violina, a Acika? xuxxxxuxxx).

Znači, osnovni korisnički interfejs se sastoji od nekoliko tačkica na ekranu (cue balls u igri) između kojih, ili bolje rečeno od jedne do druge se kreće plava loptica. Poenta je pritisnuti Baton dugme u trenutku kada se loptica nalazi BAŠ na cue ball-u. Baton dugme je bilo koje od iksića, kvadratića, kružića i truglića. Deluje lako, jel' da?

AHA... Samo jedan trenutak sačekajte pre nego što donesete taj zaključak. Ima tu i poneka zvrčkica. Recimo ovako. Čuli ste svi da je Dual Shock 2 joypad potpuno analogan? E, lije programerske su se upravo ovde setile da tu mogućnost iskoriste na pravi način. Elem, nije samo bitno pritisnuti NA VREME već i ODREĐENOM SILOM. Da. Znači, u zavisnosti da li je cue ball plave, zelene ili crvene boje varira i silina pritiska kojim treba NAGAZITI dugme. Logično da je plavo najslabije, zeleno umereno a crveno najjače. Da bi imali bolji uvid u vaš STISAK postoji jedna skala na desnoj strani ekrana koja vam u trenutku dok UPIprikazuje nivo vaše MOĆI. Pa se ravnajte prema tome. Da, dobro ste pomislili, ovo je funkcija ko ja kontroliše VOLUME orkestra, tj. koji delovi kom pozicije se izvode GLASNIJE, a koji tiše...

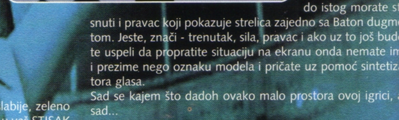


Ali ima još. Brzina kretanja loptice varira u zav snosti od tempa muzike, pa recimo, kada s tempo ubrza cue balls-i se izmeštaju bliže jed drugima, pa ćete lagano početi da se ZNOJIT prateći ove već mnogobrojne parame tre.

Dosta bilo, a?

Ne, ne... Sećate li se časova muzic kog iz osnovne škole? Ja ih se sećam baš do bro. A posebno onih trenutaka kada Neša (na dragi GLOMAZNI nastavnik) HITNE svoj pr vezak ključeva (cirka jedno kilo i po metala) k ELEMENTIMA koji ne prate nastavu d voljnim žarom! E ja sam tad naučio d taktiram. I tako s sada dobro sećar da melodija mož da ima i tri i čet takta (ma i 11 ak Neša kaže da im 11). Tako i ovde broj taktova varira A sad jel dosta Xexe... Pa posto još jedan detalj strelica koja se nala zi u nekim cu balls-ima. I da, znači da onoga tr nutka kada dođe do istog morate s snuti i pravac koji pokazuje strelica zajedno sa Baton dugme tom. Jeste, znači - trenutak, sila, pravac i ako uz to još bude te uspeli da propratite situaciju na ekranu onda nemate im i prezime nego oznaku modela i pričate uz pomoć sintetiz tora glasa.





Sad se kajem što dadoh ovako malo prostora ovoj igrici, sad...

Ništa, ovako...

DIRIGENTI probajte!!!







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	4.5



1 igrač

Memorijska karta 92 KB

Analogna kontrola

Ime: Mad Maestro
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Muzička

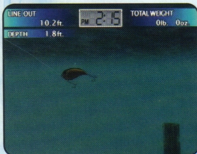
PS2 PlayStation 2

Top Angler



Igor Simić

Evo nama još jedne simulacije pecanja. Možda nije baš originalno pojaviti se posle tolikih igara na ovu temu koje su prosto preplavile tržište u poslednjih nekoliko meseci i možda tajming (mesec dana do početka svetskog prvenstva u fudbalu u Japanu i Koreji) nije baš pažljivo biran ali... šta je, tu je. Poluanonimna japanska ekipa developera - Xicat - odlučila je da se uhvati u koštac sa svetskom konkurencijom, izbacivši svoje "čedo" na svetlost dana relativno tiho - bez pompeznih najava, bez jake reklame, čak i bez Internet previewa što je u svetu postao ustaljen način za najavljivanje novih igara. Pokušali su da tržište osvoje "suvim" kvalitetom i igračkom reklamom (to je ono - E, brate, je si li probao ovo novo pecanje??? Totalno cool, veruj mi!)iiii... za sada su u pravu i pronašli su put do srca zaljubljenika u ovakve igre jer se za jako kratko vreme u igračkim vodama pojavila priča, a to je veoma važno jer Top Angler verovatno nije jedina igra na kojoj Xicat radi i - upravo u tom čuču grmi zec! Verujte mom nepogrešivom osećaju za komercijalna dešavanja i očekujte novu Xicat igru u sledećih nekoliko meseci!



No, prestanimo da se bavimo dešavanjima na tržištu igara i vratimo se našem Top Angler pecanju. Dakle, ovo je još jedna simulacija pecanja koja koristi samo deo mogućnosti PS "dvojke" i svojom atmosferom vas mami da joj posvetite sve više i više vremena. Grafika će u potpunosti zadovoljiti ukuse svih sladokusaca, kontrole će vam biti jasne još pre nego što prvi put zabacite udicu (ręklo bi se da su manje-više standardne) i lokacije će vam biti maksimalno poznate - po treći put ove godine u simulacijama pecanja pojavljuju se lokacije Deer Creek, Eagle Lake, Anderson bridge... i počinjem da sumnjam da su developeri igara otkupili prava na turnirske lokacije u Americi (kao kada vozite F1 Grand Prix na pravim stazama formule jedan). Ako je tako (ne mogu da budem siguran jer nikada nisam pecao na turnirima u USA, a još ređe pratim TV prenose sa velikih takmičenja u pecanju), onda vam dugujem veliko izvinjenje za pokazano neznanje u oblasti lokacija za takmičarsko pecanje, a ako nije, onda sam ja primetio da nešto sa simulacijama pecanja NIJE u redu!!!



Igru Top Angler možete igrati u Tournament, Arcade, Challenge i Practice modu od kojih za svaki postoji kratak opis pre nego što ga odaberete. Pretpostavljam da ćete se sjajno zabaviti, a bogami i iznervirati igrajući Challenge mod u kojem su zadaci jasno postavljeni pred vas - uhvati 5 Smallmouth Bassova ili uhvati SAMO (isključivo) 10 Blue Gillova itd. i to sve u vremenski ograničenom roku koji se uglavnom završava u trenucima kada ste baš blizu ostvarenju cilja. Tournament je priča za sebe i u sebi nosi sva uzbuđenja sezone u najjačoj konkurenciji, otvaranje novih mamaca u zavisnosti od uspešnosti na turniru, bodovni saldo koji je veoma bitan jer, plasirajući se među prva tri, na kraju sezone otvarate nove lokacije i... Ma, treba probati. Jedine mane Top Anglera su nemogućnost vožnje čamcem do željene destinacije na jezeru (što je u međuvremenu postalo standard za ovakve simulacije) i nemogućnost otpuštanja najlona u toku borbe s plenom, što "ubija" draž ovakvih igara. Moglo je tu da bude još štošta, kao na primer debljina najlona, odabir mašinice za pecanje i takvih sitnica, ali, gledano uopšte, Top Angler je simpatična igra uz koju ćete provesti mnogo vremena, samo ako odgovara vašem temperamentu. Meni, nažalost, treba nešto JAČE, BRŽE, BOLJE... uhuuu!!! Khn, khm (zvuk zakašljavanja), opet sam se malo zaneo.



1 - 2 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Top Angler
Izdavač: Xicat
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija pecanja

PlayStation 2



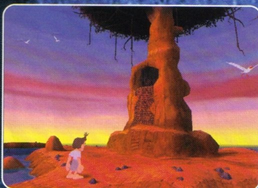
Miloš Marković

HERDY GERDY



E moj Eidose, na šta si spao! Najavljivao si ovu igru kao revoluciju u platformskim igrama, a doživeo si ovakvo poniženje. Pa zašto? Ko je kriv za ovo? Lik koji je radio kontrole? Neiskusan grafičar! Ma, ne, ne, kriv si upravo ti, šefe, što si umesto da nadgledaš pravljenje igre gledao najnoviji Playboy. Ne, nemoj sada da skrećeš pogled i da mrmljaš, kriv si bre.

Da vam pojasnim nekoliko stvari. Kada smo čitali najavu sa press CD-a, Eidos je rekao da će ova igra doneti novo značenje reči platformska igra, a ona nije donela ništa posebno, samo je još jedna osrednje igriva platforma. Ne, ne kažem ja da je ova igra loša, ali moram priznati da su mogle mnogo bolje da se izvedu neke stvari, a ne da se ovakav produkt plasira u javnost. Pljuvaću kasnije, sada da vas malo uputim u sama dešavanja.

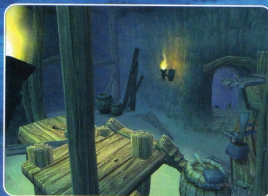


Mali Gerdy je peti sin jednog od najboljih čuvara ovaca na magičnom ostrvu (gde inače žive ovi mali trolovi ili šta su već). Gerdiju je svega osam godina, a već postaje vešt u ovom poslu. Nažalost, želja svih je da pobegnu s ostrva u svet. Međutim, sada je vreme za čas istorije. Nekada davno, pre nego što je Gerdijev otac rođen, postojao je jedan čovek koji je pobedio u ovoj disciplini i dobio magične moći. Postao je toliko jak da niko nije mogao da ga pobedi i napravio je barikadu oko ostrva. Kada ga neko pobedi, biće mu omogućeno da ode s ostrva, a magično polje će biti uklonjeno. Herd je u bukvalnom prevodu - čopor, a poenta igre je da pobedite u Herdingu. Dakle, idete ovim svetom i tražite izazove. Svaki put kada uđete u neku novu oblast, dobićete novi item koji vam donosi znanje i bolju kontrolu životinja. U suštini, cilj je da Gerdi postane toliko moćan da pobedi čarobnjaka u Herdingu (predvođenju čopora).



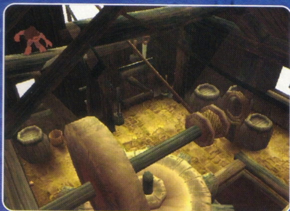
E sada, bilo bi lako kada biste vodili stado ovaca, međutim - cvrc... Vodićete sve, od pileta do slona u jednom čoporu. Pri tom, svaka od ovih životinja drugačije reaguje na vaše kontrole, okolinu i na ostale životinje u čoporu.

Igru po žanru možemo okarakterisati kao platformu s primesama avanture. Ovo je tako zbog činjenice da Gerdiju otac umire na početku igre. Tako će vaš prvi zadatak biti da odete da potražite nekog starijeg. Potrebno je da peške pređete dobro poznate delove na mapi i da skupite što više zvončića. Kada jednom završite zadatak, ta osoba će vas zamoliti da i njoj učinite dobro delo, navodeći vas kuda treba da idete da biste pobedili u što više takmičenja. Iteme koje skupite morate odmah upotrebiti jer vam ih kasnije neko može ukrasti.



A sada - ono što kvari ideju. U grafičkom pogledu sve je kao nacrtano, ali opet, sve je nekako blurovano tj. zamućeno i teško se vide objekti na svega dva metra od vas (mislim, u igri). Kontrole su dosta neprecizne pogotovu skakanje, koje je prava glavolomka. Da biste mogli da uspešno kontrolišete lik, biće vam potrebno mnogo više živaca nego što je predviđeno. Kada treba da preskočite nešto, popijte dve tablete za smirenje pa skačite.

Sve u svemu - zanimljiva igra. Doduše, slična ideja je viđena u igri Sheep, mada je ona bila totalno 2D i bez mogućnosti rotacije kamere. Ako stvarno imate čelične živce, onda navalite na ovu igru jer će vas zabaviti, ali, nažalost, mene nije.



1 igrač

Memorijska karta 310 KB

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation 2

Ime: Herdy Gerdy
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	3.0	3.0



Miljan Lakić



PENNY RACERS



A sad ću vam opisati igru u jednoj rečenici. Gran Turismo 3 u mini varijanti PLUS mnogo dodataka (komičnih)! Šta treba još?

Ma ima još koliko vam treba...

Penny - znate šta je? Engleska sića, metalni novčić, da? E pa u ovoj igri upravljate vozilima upravo te veličine - veličine petoparca (znači ako se ova igra bude radila za Ž Točak zvaće se Petparački Trkači). Znači neki šinuti englez se setio da bi tako nešto moglo da ispadne vrlo zanimljivo u igri. Nije da nismo do sad imali trke malenih autića, ali sada su napravili mini karikature autića! Karikature? Da, lagano su momci (Eh zašto uvek momci? Kad će devojke početi da prave igre?) prema real life vozilima napravili vrlo prepoznatljive komične mini varijante štatijaznam poršea, mercedesa, folksvagen bube (ili folcvagen kako to neko kaže...) ijoštamonekih auta...

Eto kupiše me Englezi samo na tu foru - čim sam video celokupni simpa fazon igrice bio sam navučen (kao recimo na onaj spot Džej Lo gde ona na plaži... izlazi iz Aston Martina DB7! A znate šta ja mislim o tom vozilu, znate? Uhhh...).

Nego počinje intro uz neki dosta moćan ženski volan (Uh oprostite vokal!), i prikazuje malene simpatikuse (ne nerv simpatikus nego autiće) koji ljuto seku krivine i ja počinjem da sagledavam veliku sličnost se replay-ovima iz ONE vožnje (THE vožnje, rekli bi neki), ali takođe i velike INTERESANTNOSTI, jer malenima se pojavljuju neka krilca (KO je rekao Alldays???), pa nekakvi gumeni čamci sa donje i propeleri sa zadnje strane i tako to... Šta je sad?





Sad ništa, evo glavnog menija pa ćemo videti. Kaže Grand Prix (e to ćemo kasnije), pa ono koliko igrača i tako to. OK, ajmo odmah Golemu Nagradu. Opa, sad kaže ovako - Race, Custom, Shop, School i Option. Braaate, ovo me sve više podseća na ONU igru. Imamo kupovinu auta, imamo kupovinu i ubudživanje delova, imamo polaganje vozačkih testova (Cile da bude iz prve, a?), i ja se sve više i više radujem...

Mogu da dokupim bolji motor, šasiju, gume, kočnice, volan, čip, prenos, neke merače, sirenu, felge, neke odbojnike-pojačanja-aerodinamiku-đuntu... Neee, pa ovo ne, pa prosto, neverovatno...

A ona krilca što sam pominjao - to je zato što na nekim stazama ima delova gde staze NEMA tj. automobili se kreću SLOBODNIM PADOM, a to su pravi trenuci za upotrebu baš tih krilaca, koja takođe kupujete. Ista priča važi i za delove staze pod vodom, gde ćete koristiti hidro opremu.

U školi se polaže za O, P, Q licencu (kao što rekosmo u verziji za Ž Točak to će biti druga palatalizacija Č, Ž, Š, ili to možda nije druga palatalizacija?). U O testovima se vozi na (ajde bukvalisti, ajde sad recite ne vozi se NA automobilu...) staroj mečkici - kažem Vam ja simpa do bola!

Pritom je fizika u igri osetna, ali je čak i ona karikirana. Znači dosta nerealno ubrzanje u početku da bi zatim auto počeo opasno da se naginje u krivini. Čak postoji i transfer mase pri naglom ubrzanju ili kočenju. FUCKING UNBELIEVABLE!

Grand Prix ili Velika Nagrda



A sada stvar koja mi je spustila raspoloženje DRASTIČNO! Igra mi se vrlo često blokirala! Nije valjda bag? Igra je bagovana? Ahh... O pirati! Neko će da plati za ovo! Bolje bi bilo da ispravna verzija stigne što pre! ŠTO PRE!







1 igrač

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Penny Racer
Izdavač: Midas
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PS2 PlayStation.2



Miljan Lakić





Stani! Čekaj! Nije ponovo ista igra! Nije stvarno...
Kad vam kažem, ovog puta su napravili nešto novo. Nije baš originalna ideja ali izvođenje jeste. I vreme je bilo da nešto promene. Izgleda da su se momci iz Team17 konačno dosetili šta bi mogli da promene u ovom već dugogodišnjem serijalu. I to predpostavljam u časovima dosade dok su se igrali Puzzle Bobble-om (hmm, hmm... koga li ja znam da se igra tom igrom?).
Recept je bio sledeći: 100 gr Puzzle-a, 100 gr Worms-a i 3 kile Amstel piva. Amstele u sebe a prva dva sastojka u blender i dobili smo VRHUNSKU logičku igricu.



I eto me pred glavnim menijem koji nudi Puzzle, Tournament, Vs i tako te opcije...

Cela Tuzla jednu Puzlu Muzla

Odmah sa vrata idemo na Tutorial mod koji je integrisan pod Puzlom. Odmah moram da preporučim direktorskom personalu Ubi Softa da celokupno osoblje pošalje na kurs engleskog jezika jer se istim vrlo slabo služe. A posebno iz razloga što su tim "ingleškim" pokušali nama nešto da objasne! Sve bi bilo u redu da su se služili nekim drugim svetskim jezikom, SRPSKIM na primer, ali dobro razumeo sam šta su šćeli reći. Nego o igri...



Prvo i prvo, crv se nalazi u čamcu gumenjaku sa sve Tomosom 4 kojim plovi po narastajućoj vodi. Kao što je poznato od ra[nije] nije crv je opremljen vatrenim oružjem raznih kalibara i karakteristika, ali ovoga puta su momci malo probrali ta oružja jer su uvideli da su mnoga od njih zaista bila suvišna a često i neefikasna. Tako da sad svaki kombat crv raspolaže sa "pazuhom", "sačmamom", "lazerom", "grenatom" i "Tri Nitro Toluolom". Svako od pomenutih ima neke prednosti, (osim onih koji ih nemaju, xexe) a one su...



Ružje

Bazuka - Gađa "pod uglom", zahvaljujući sili gravitacije.
Sačmara - Gađa "po pravcu", i uz to može da "ošamari" dva puta u kratkom roku.
Laser - Gađa "po pravcu", i uz to prži sve živo na svom putu.
Granata - Gađa "pod uglom", uz to može se aktivirati u određenom trenutku.
Dinamit - Gađa "pod uglom", i LEPI se za podlogu i uništava SVE oko sebe.

Tournament mod

Ovde imamo nekoliko pod opcija (target alley, one line, super frogging, shooting gallery i team 17 fun) koje se uglavnom sastoje od napucavanja zadatih meta u određenom vremenskom roku ili tako nekako... I stari dobro nam poznati...





Vs mod

Ovo verzuz može biti između Vas i vaše konzole ILI Vas i Vaših neprijatelja. Ali ni ovaj mod nije kao što je nekad bio, ali zato i jeste dobar! Mislim da nema potrebe da pominjem koliko sam dobar, vešt i ubitačan u ovoj igri tako nema ni potrebe da se tu sada nešto samoproklamujem samo želim da poručim mojim protivnicima da se spreme na poraze.
Zaključujem da je Worms Blast vrhunska logička igrica sa elementima akcije koja svoje najveće kvalitete pokazuje podjednako i u single player i u multi player modu igranja. Baš treba da probate!



1 - 2 igrača

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

PlayStation 2

Ime: Worm Blast
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Pal
Žanr: Logička

Animal Leader



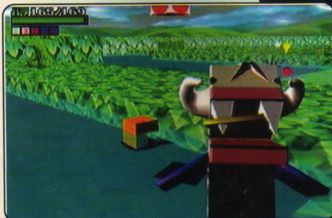
Galeb

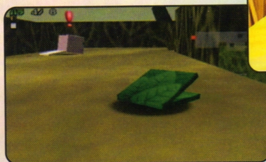
Kompanija Nintendo, kao jedan od najplodnijih proizvođača elektronskih igara visokog kvaliteta, ne prestaje da nas iznenađuje dobrim igrama. U poslednje vreme iz ove kuće pristižu igre krajnje neobične po svom sadržaju, izgledu i izvođenju, koje najavljuju nove tendencije u izradi zabavnog softvera i polako, ali sigurno raskidaju sve veze sa starim, izanđalim konceptima.

Jedna od najčudnijih igara koje smo ikada videli nosi naziv Dobutsu Bancho (za englesko govorno područje prevedena kao Animal Leader, ili Animal School Leader u bukvalnom prevodu) i predstavlja igru u čijoj je osnovi borba za uspon u lancu ishrane. Zbunjeni ste? To je sasvim u redu i nije ništa u poređenju s tim kako ćete se osećati kada preuzmete kontrolu nad svinjolikom kreaturicom koja baza kroz nivoe, boreći se i proždirući druge životinje i prazneći se bez stida na javnim mestima (uh, što je mnogo, mnogo je). Srećom, proces pražnjenja creva nije toliko realistično prikazan koliko biste očekivali, već je na izvestan način simpatičan, a predstavlja jednu od potreba koje glavni lik jednostavno mora da zadovolji (po onoj narodnoj: što uđe, mora i da izađe).



Grafički gledano, Animal Leader nije ni blizu bleštavih hitova koji kao pečurke posle kiše niču poslednjih meseci. Naprotiv, okolina, svi likovi i predmeti na koje nailazite sazdani su od nekakvih kutijica, zastavica i geometrijskih figura s nareckanim ivicama, što sveukupno daje sliku neke igre s početka osamdesetih (teksture su, naravno, sasvim u redu). Nivoi su arhitekturalno jednostavni, a tek kasnije postaju komplikovaniji i dobijaju strukturu lavirinta. Iako sve to na papiru zvuči isuviše jednostavno, osećaj tokom igranja je neponovljiv. Životinja koju vodite će vremenom, kako bude savladavala sve veći broj protivničkih karakondžulica, dobijati nove fizičke atribute, tj. menjaće svoju veličinu i oblik. Na primer, kada sažvaćete nešto što podseća na kučence s krilcima, a pri tom imate samo jedno krilo na svom telu, dobićete i drugo krilo koje će doneti nove sposobnosti. Posebnu atrakciju predstavljaju uzgajališta u kojima svoju živuljku možete ukrštati s brojnim drugim vrstama i tako dobiti životinju naprednijih karakteristika (mada nikada nećete biti potpuno sigurni šta će ispasti). Zvuči potpuno blesavo, ali u tome je štos.







Akcione sekvence obuhvataju pojedinačne borbe s neprijateljski nastrojenim životinjama i nešto teže okršaje s bosovima koji čuvaju prolaze ka novim predelima. Neke od tih borbi su prilično zahtevne i nećete ih povoljno rešiti ukoliko svoju životinju ne formirate kako treba. Upravo ta izgradnja lika tokom igre predstavlja najprivlačniji segment. Vremenom ćete se zaista vezati za kreaturu koja pred vašim očima evoluira iz jadnog stvorenja koje ne biste poveli ni u kupovinu u nešto što se može nazvati borbenom mašinom s jednim velikim zubom i najslađim rogovima koje ste ikada videli. Pri tome treba voditi i računa o činjenici da vas svaka izgubljena borba ili povreda vraća u neko od prethodnih stanja, kada postajete ranjiviji i ceo proces kreće nanovo.

Animal Leader za sada postoji samo u japanskoj verziji, što i nije toliki problem kada se savladaju osnovni principi igre. Doduše, dosta teksta i pozadinskih informacija neće vam biti razumljivo (osim ako ne govorite japanski), no tutorijal na engleskom će rešiti probleme upoznavanja s kontrolnim interfejsom, kada vam samo preostaje da se zavalite u fotelju i uživate u jednoj od najneobičnijih igara koje ste ikada videli. Nadamo se samo da će se naći neka dobra duša koja će nam podariti kompletno prevedenu verziju.

Ime: Animal Leader (Dobutsu Bancho
Izdavač: Nintendo
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija/Simulacija







Uroš Tomić

PROJECT GOTHAM

RACING



AMAN, ljudi, kako da se sada izrazim, kuku, što mi dadoste da opisujem ovo? Mislim, nije da sam nespreman ili da neću znati - NASTOJAĆU, ali što BRE trku, pored ostalih demonskih igara prvu da mi date, stid vas "iz'o". Ni sumnjao nisam da je 'vakvog "kvantiteta ili kvaliteta", ali mogli ste da se otvorite za neki FPS ili RPG ili nešto u tom fazonu... 'Ajde da ne kukam i da se ne žalim preterano, no da prevashodno povučem jednu paralelu. MSR ili drugim rečima Metropolis Street Racer, igra koja je osvojila široke narodne mase, iako je stigla na samom kraju jedne konzole (i jedne ere), tačno "vo vremja kada SDC umiraše", uvela je jedan svežiji pogled na "trkajuće igre" koje su do tada bile nešto jednostavnije. Što sam baš to izneo kao paralelu? Pa, paradoks je u tome što su (mislim na programere) onomad uspeli u nedoba, a da i sada može nešto slično da se desi - da ne uspeju kada je vreme. Zašto to mislim? Pa, pravo da vam kažem - ja nikad nisam bio dobar u vožnjama, nikad ih preterano nisam voleo niti se sa njima preterano baktao (osim kada je GTA3 bio u pitanju, molim lepo, ljubi vas batica, prim. aut.), ali ovoliko trkajuće nikad nisam preterano ljubio... Možda sam zbog toga iziritiran što nisam postigao velike uspehe ili što me je grafika toliko izdala (na kraju krajeva, samo neki aspekti), ali nesumnjivo igra ima svojih kvaliteta i tako to...

1 - 4 igrača

Memorijska kartica





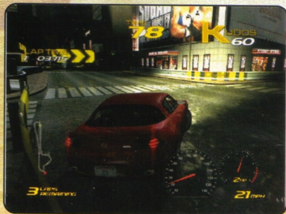
Naime, kada isti ljudi prave dve različite igre na dva sistema, normalno je da će one (iako ne dele ime) deliti neke osnovne koncepte. Tako je i ovde - kao i u MSR-u imate Kudos poene koje ćete "pasti" ako nešto uradite kako treba: ako šme-eekerski proklizate, a ne zabodete se u zid ili neki drugi objekat, ako zabodete neko vreme vožnje "na dva točka", pa zatim ako se na kvarno postavite ispred svog protivnika ili ga



još podlije sasečete i preotmete mu vodeću poziciju ili ako ih sve zajedno ISKOMBINUJETE, dobićete veliki broj ovih bodova. A zašto su oni važni?

Pa recimo da ste uzeli da igrate arkadni mod, umesto Kudosa, da treba da u svakoj trci budete prvi (zlatom okićeni) i da imate određen broj ovih bodova. Recimo da ne možete da zabodete prvo mesto jer, eto, nemate dovoljnu brzinu, pa vam treba neki za nijansu brži model... Onda treba da uključite Kudos mod i da odvozate nekoliko staza dok se ne dogodi da OTKLJUČATE neki od automobila koji vam nisu bili ranije dostupni, a koji ima malo jaču brzinu. Onda se vratite da završite tu arkadnu vožnju - što nas dovodi do još jednog zaključka - staze možete voziti redosledom koji hoćete, što je maestralno, jednom izdominirate, svaki put se vratite, jednu ne pređete, pređete na sledeću, pa se vratite kada povećate sposobnosti i ojačate mogućnosti.

Isto tako, ako su vam pojedini nivoi u Gran Turizmu bili predugački i premučni (što zbog igre što zbog učitavanja), ovde to nije problem. Pored svega, tu su tri moda za igranje - Kudos, Arkade i Quick Race, a svaki će vas ocenjivati u odnosu na to kako ste izvozili celu stazu, kakve su vam trkačke sposobnosti i koliko tehnike ste ispoljili. Kako biste otvorili skrovite "avtomobile", morate ili stići prvi, ili zadenuti određen broj Kudos bodova, ili pobediti u trci jedan na jedan, dok ćete kasnije morati i da budete prvi i da



Ime: Project Gotham Racing
Izdavač: Bizzare Creations
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja





...svojite minimum već pomenutih bodova. To nas navodi na sledeći zaključak - igra progresivno postaje sve teža i teža i iziskuje sve veći stepen umešnosti. Iako je za visokoocenjenu vožnju neophodno odlično odvozati stazu, ja to nisam bio u stanju, tako da nisam uspeo da otvorim ne-znam-ni-ja-koliko novih vozila (štaviše, otvorio sam samo nekoliko komada). Moje sposobnosti nisu dovedene u sumnju zbog lošeg kontrolnog metoda jer se funkcioniše kako treba, a reakcija na kontrole je perfektna, već više zato što ja SMRDIM kada su vožnje u pitanju. Nego, da pređem na "paranoju u retrovizoru"... I ono malo vremena što sam proveo u vođstvu, proveo sam u paranoji jer neprijatelji odlično reaguju na vašu vožnju, što znači da imaju znatno unapređen AI u odnosu na prethodnike, bilo da su ih radili momci iz Bizzare Creationsa ili neki drugi. Sve vreme sam morao da manevrišem ispred njih kako mi ne bi popleni-li prvu poziciju i onemogućili mi da napredujem... ali tako biće!

Tu nastaju problemi i prva ozbiljna mana igre, a to je iziskivan visok stepen stručnosti i vozačkog umeća. Uh, kuku, gde je





...sum sada kada mi treba da mi izotvara kacige, boje i ostale modele, ali ovako ništa ja tu od ozbiljnih makina ne videh, tako da ću brzo promeniti temu, mašući šarenom maramom jednom rukom i ukazujući na drugu manu igre drugom, a to je GRAFIKA... Da, da, možda nećete verovati da je ovako nešto mogućno na Boxu, ali eto - DEŠAVA SE! Iako je izgled kola doveden do SAVRŠENSTVA, iako se na njihovim uglačanim površinama javljaju refleksije i to neposredne okoline i raznih svetlosnih efekata, to ipak nije to - građevine koje se nalaze svugde okolo su toliko različite u svakom pogledu da je to zaprepašćujuće. Zgrade izgledaju kao da su počupane iz neke druge igre i na silu uglavljene da popune međuprostor. Hajde da je samo to u pitanju, nego i prozori izgledaju kao da su nevešto nalepljeni, tako da sam sada razjasnio šta znači ona paradoksalnost vezana za MSR i SDC i PGR i X-Box, možda su momci provalili da su fondovi presušili, a da su budžet i imovina ponestali, pa su zamrljali ovo na brzinu i (uz širok osmeh) "utopili" na tržištu... Ili se meni samo čini. Ako mi se dobro čini, to je onda nedopustivo.

Ali, kada opet pogledam s druge strane - ni ja nisam neki perfekcionista, a i milion puta sam zbog drugih kvaliteta "gledao" kroz prste, pa kažem, sto mu nepređenih igara (i nekoliko stotina hiljada pređenih), nema veze - igra se, frustrira se, dobro je. Mislim, kako da joj ne progledam, kada ima muzike, i muzike, i muzike, jer ima ukupno šezdesetak "trackova" koji dolaze od doajena inostrane muzičke scene, a od kojih su najzvučniji (makar meni, a ja sam pomalo KOMERCIJALAN) "samo" Gorillaz i Chemical Brothers, a kada još uzmete u obzir da možete da sami sebi umiksujete "program za slušanje", slušajući najave DJ-a lokalca ili neke njegove usputne komentare, ihiiiii, malo li je na ovu skupoću (mislim na cenu konzole i njenu DOSTUPNOST kod nas). A vi svi viknite - "Alo, budalo, pa gde je tu broj vozila ili makar staza?", što ja iskreno ne umem da predočim (za automobile) ili ne želim (za staze) i to iz nekoliko prostih razloga - cenim da možda ima samo nekoliko osoba u zemlji koje poseduju sistem, zatim, i ako ga poseduju, ne verujem da ovde mogu da ih nabave tek tako, a čak i ako uspeju da ih nabave, ne verujem da su to ljudi koji su BAŠ TOLIKO DOBRI u vožnjama da će uspeti da otvore sve automobile, opremu i boje i izvuku zlato na svim arkadnim stazama. Ako se takav neki nađe, ja ga molim da mi se javi, da me spase sramote i obuči u igranju...







Mihailo Tešić

Golden Sun

Zlato tatino... Moram vam reći da se i pored višemesečnog iskustva i dalje veoma prijatno iznenađujem Game Boy Advanceom. Naravno, kao što reče Konfučije: "Nije, baki, suštastvo u hardveru, već je suštastveno umeti ga iskoristiti", što bi, prevedeno na jezik laičke civilizacije, značilo: "Nema



veze platforma, bitno je da su igre dobre". A GBA se u startu proslavio na tom polju. Kako i ne bi kada za njega igre pravi Nintendo.

Golden Sun je najnoviji primer tog vrhunskog kvaliteta. Izgleda straobalno i ima slatku muziku i zvuk, pored toga što je priča odlična, što je sistem napretka likova, magije i borbe pitak i igriv i što sama igra nudi više nego što RPG-ovi u poslednje vreme nude. Golden Sun će vas počastiti s mnogo više lavirinata i logičkih smicalica nego što ste navikli igrajući igre koje se diče sjajnom grafikom i glasovnom glumom. Osnovni razlog za to je isti onaj zbog kojeg matori igrači kukaju za starim igrama - kada je računar za koji pravite igru relativno slab, morate da napravite mnogo dobru igru da bi se ona svidela gomili ljudi. Naravno, (ako niste do sada shvatili) Nintendo tj. razvojni studio Camelot je u tome potpuno uspeo.

Igra počinje u detinjstvu glavnog junaka, po imenu Isaac (mada mu možete promeniti ime). Isaac je iz sela u dnu svete planine (vulkana) na kojoj je hram Sunca, mesto hodočašća za čitav svet. Naravno, u hramu se čuva nešto vredno, a kada se vulkan uznemiri i celo selo padne u paniku i haos, pojaviće se dvoje sumnjivih likova koji će Isaacu i njegovom ortaku Garretu ostaviti ožiljke kojih će se ovi sećati - sve do trenutka kada igra ZAISTA počne, nekoliko godina kasnije...

No, priču ne otkrivamo, kao što ste već navikli. Reći ćemo vam jednu bitnu stvar - ova igra je prilično nelinearna. Često ćete se nalaziti na mapi sveta, slobodni da idete na dve-tri strane i da završite na nekoliko različitih lokacija. Ipak, pričajući sa svima i trudeći se da pratite zaplet (ipak jurite nekoga, bar na početku igre), stići ćete kad-tad tamo gde treba.

U igri ćete regularno voditi svega četiri lika: Isaaca, vatrenog Garreta, mladog čitača umova Ivana i snalažljivu Miu. To je to. Ali, biće vam dovoljno. Vaši likovi su posebni u tome što umeju da koriste Psynergiju odnosno magiju. Magija u ovoj igri isprva deluje uobičajeno: svaki lik je vezan za jedan od četiri elementa (Isaac - zemlja, Garret - vatra, Ivan - vetar i Mia - voda) i napretkom po nivoima, pored toga što mu rastu sve osobine (hit poeni, psy poeni, napad, odbrana, brzina i sreća), dobijaće i nove magije. No, tu tek počinje ludnica: pored magija, u igri ćete moći da sakupite i 24 Djinna. Djinni su vam monstrumčići nalik na Pokemone, ali samo po izgledu: i oni su vezani za elemente (po 7 za sva 4 elementa) i možete ih "opremiti" bilo kom liku. No, opremanjem Djinna liku se menja zanimanje (iliti klasa) i to u zavisnosti od broja Djinnija (svaki lik može da ih ima po 7) i, naravno, od elementa kojem Djinn/i pripada/ju. Svako zanimanje donosi drugačije magije i drugačiji napredak po nivoima! Strava! Ima još: Djinna možete u borbi "osloboditi", čime gubite magije



i pluseve na osobine koje vam je on doneo, ali, em što svaki Djinn prilikom oslobađanja izvede neku korisnu kerefeku (udari protivnika, ili ga omami, ili vam pojača napade, ili vam poveća odbranu itd.) em što time dobijate mogućnost da ga prizovete, baš kao što ste navikli u FF igrama - rezultat prizivanja je ubi-zgromi napad na sve protivnike. Najluđe je što vrsta i jačina prizvanog napada zavise od količine i elementa Djinnija koje ste oslobodili. Npr. ako oslobodite samo jednog zemljanog Djinna, moći ćete da prizovete samo Venus, osnovni zemljani napad. Ali, ako oslobodite još jednog "zemljaka", dobićete mogućnost da prizovete Ramzesa koji nanosi primetno više štete. Dakle, Golden Sun vas tera da stalno birate, vagate i razvijate strategiju - kome staviti kojeg Djinna, da li ih držati opremljene ili



Ime: Golden Sun
Izdavač: Nintendo
Žanr: RPG

GAME BOY ADVANCE

...spremne za prizivanje, kada će vam šta zatrebati.
Ovo sve postaje još bitnije kada shvatite da Psynergiju morate često koristiti i van borbe (zbog čega su tvorci dali opciju da dve magije možete "setati" za bočne dugmiće, da ne biste svaki put smarali po meniju). Naime, postoje magije koje utiču na svet oko vas - kao što je Move koja može da pomeri predmete (koji su za to predviđeni, naravno) čime otkrivate tajne prolaze, pa Catch kojim možete da dohvatite neke stvari koje vam se čine nedostupnim... A tek kada dođu komplikovanije stvari kao što je upotreba magije Growth (koja je jedna do prvih koje morate sami da nabodete tako što ćete pravog Djinna dati pravom liku) ili Tornado, pa je tu Ivanov Mind Read... Ahhh.



Što se same borbe tiče, ona je jasna i slasna: neprijatelji (od 1 do 5) sleva, vi zdesna. Na početku birate da li ćete u boj junački ili petama u guzu, a kada se odlučite za boj, prvo unesete komandu za svaki lik, a onda se one odvijaju po redosledu koji diktira osobina Agility (tj. brzina-okretnost). Naravno, gomila neprijatelja i predmeta (oružja s posebnim napadima, ali i predmeta za jednokratnu upotrebu kao što su bombe) čini celu stvar još zabavnijom. A ako vas baš zanima fajt, igra vam u uvodnom meniju daje opciju Battle u kojoj se vaši likovi pojave u areni i bore se protiv različitih monstruma!
Grafika je predivna. Pogledajte samo. Za zvuk mi verujte da je sasvim zadovoljavajući. Ma, kome treba više od ovoga, pitam ja vas?

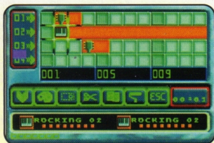


pocket MUSIC

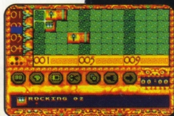
Mihailo Tešić



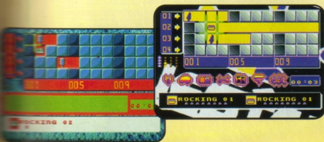
NISAM MUZIČAR! NISAM! Imam sluha, to jeste - a čak sam skoro i završio ni u muzičku školu, odsek gitara, hvala lepo. Ali, praktično se nikada nisam bavio stvaranjem muzike - reprodukcija mi je bila sasvim dovoljna. Ipak, digitalna tehnologija dostupna širokim narodnim masama je stvorila toliko toga, pa zašto onda ne bi učinila stvaranje muzike lak(š)im i pitki(ji)m tako što e naše računare/konzole snabdeti gomilom predefinsianih muzičkih sekvenci, a bogami i programima koji s tim sekvencama mogu da rade sto čuda - da ih menjaju, moduliraju i da im daju ritam i harmoniju. Ala sam potkovan u muzičkoj terminologiji, a? Ali, dobro - svi znate da se muzika odavno pravi na kompu, a neki od vas su upoznati i sa programom za pravljenje muzike na PlayStationu koji je bio veoma dobar (uz malo truda je davao lepe rezultate), kako čujem. E, pa ista firma (Rage) je sada rešila da nam jednim veoma sličnim programom pokaže da je GBA malo čudo i po pitanju zvukovnih mogućnosti.



I eto nam Pocket Musica, kertridža na koji je stalo oko 600 rifova (gotovih za upotrebu) - nešto malo onih koji sadrže melodiju i puno onih koji u kombinacijama daju melodiju. Ali, kada počnete da na njih primenjujete dijapazon efektata koji Pocket Music nudi (vibrato, reverb, tremolo itd.) i ako imate nešto sluha i strpljenja da uđete u finese ovog programa, rezultati će vas sigurno zadovoljiti, jer su kombinacije zaista mnogobrojne i uglavnom ograničene samo vašom maštom (tvorci spominju JOŠ 600 raznih kombinacija rfiova/tonova/bitova, ali to su gluposti - broj muzičkih kombinacija je u suštini UVEK neograničen, iako je možda količina samih ZVUKOVA ograničena) Štaviše, s Pocket Music se može napraviti stvar ravna većini trenutnih acid/tečno hitova! Neće to biti baš Ronnie Siz e/brejkbit, ali jednostavnije varijante Fatboy Slima i Daft Punka su sasvim moguće - a kao od šale ćete napraviti podlogu za bilo kakvu rep stvar, od surovog bita do funky slappinga.



Grafika ovde i nije baš bitna, ali da se zna da su meniji pregledni i uglavnom odlično dizajnirani. S obzirom da za njih postoji nekoliko (šest, ako se ne varam) 'skinova', s temama od Alien do Sketch, svako će moći da nađe najgotivniju i najpregledniju varijantu. Jedino što malo smeta je činjenica da je zvučnik GBA prilično slabačak, tako da cela ideja o pravljenju muzike na svakom mestu u svako vreme pada u vodu ako nemate dobre sluške. A ako ste na gajbi, priključite GBA na dobro pojačalo i zvučnike i uživajte stvarajući začuđujuće kvalitetnu muziku iz samo 200g plastike i 3 volta struje.





Ime: Pocket Music
Izdavač: Rage
Žanr: Muzička

Miroslav Đorđević



RAYMAN RUSH



Posle mnoštva različitih 2D i 3D ostvarenja, legendarnog Raymana sada možemo videti i u novom, potpuno drugačijem izdanju. Za razliku od svih ostalih igara s ovim likom u glavnoj ulozi, u Raymen Rushu nećete skakutati s platforme na platformu, usput skupljajući kojekakve drangulije rasute po nivou jer se sada mali Raymen sa ostatkom svoje družine isključivo trka po mnoštvu super zabavnih nivoa koji obiluju najumutijim preprekama koje možete zamisliti. Prisutna je i velika doza humora u stilu prethodnih delova tako da je ova igra prosto idealna za mlađe igrače, kao i za one koji to nisu, ali su se umorili od prolivanja galona krvi i drugih telesnih tečnosti i sada jednostavno žele da se opuste uz nešto duhovito i zabavno.

Cela igra je koncipirana kao vožnja s tim što se odvija trčeći, znači, nije u pitanju još jedan Mario Cart klon. Opcije koje su vam ponuđene karakteristične su za svaku vožnju. Tu je Time Race (trka sa checkpointima), Championship, kao i mod za dva igrača u split screen režimu. Ono što je glavni fazon kod ove igre jesu genijalne staze po kojima je raspoređen veći broj prepreka poput burića, zidova, rovova i sličnih ``šikana`` koje će igranje učiniti zanimljivijim. Tu su i razne stvarčice koje vam olakšavaju posao, od raznih ubrzanja u stilu WipeOuta do odskočnih dasaka i tobogana, sve će vas maksimalno zabaviti i terati na ono čuveno ``još samo jednu vožnju, još samo jednu...``. Dizajn staza je različit, ima tu nivoa sa puno vode gde morate preskakati potočiće koji vas usporavaju, a nalaze se na sve strane, zatim ``strujnih`` nivoa sa mnoštvom odskočnih dasaka i sve tome slično do samog pakla, u kome je takođe smešten jedan nivo, pogodili ste, sa lavom, kosturima i svime što uz jedan pakao ide. Nisu samo staze u ovoj igri kvalitetno dizajnirane, već i likovi kojih ima osam (od toga su četiri skrivena) i svaki ima sebi svojstvene poteze. Oni su sa stazom uklopljeni lepo i ne dešava se da prođu kroz neku teksturu ili da lebde pored platforme u vazduhu. Frame rate igre je dobar, radnja se odvija tečno i brzo, a pri tom sve izgleda izglancano i ispolirano. Grafika je uopšte jedna od jačih strana ove igre. Što se zvuka i muzike tiče, oni su krajnje uobičajeni za ovakve igre i dosta podsećaju na stari dobri Crash. Melodije koje prate sve to ludiranje su prijatne i nenametljive.

Rayman Rush je odlično sredstvo za opuštanje - jednostavno pustite mozak na ispašu i uživajte u jurcanju šašavog Raymana. Takođe je idealan za mlađe igrače.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: Rayman Rush
Izdavač: Ubisoft
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	4.5	4.5

80%



Miroslav Đorević

USA racer



Sredinom pedesetih godina počele su da se širom Sjedinjenih Država održavaju ilegalne trke entuzijasta-luđaka-vozača iz raznih krajeva zemlje. Uskoro su jurcanja nenaseljenim i naseljenim prostranstvima Kolumbove "Indije" počela da privlače pažnju kako naroda koji se skupljao da ih gleda tako i državnih organa gonjenja koji su se po svaku cenu trudili da ovakve hepeninge spreče. Sada, posle pedeset godina, trke se nastavljaju i u stvarnosti i u USA Racer video igri koja vam dozvoljava da u ulozi nekog od desetak potpuno otkačenih vozača pržite asfalt širom Amerike.

OK, vreme je za još jednu ludu vožnju prepunu policije, sudara, pick upova i saobraćaja i to po najrazličitijim terenima od Menhetna do Grand kanjona. Cilj je kao i uvek - biti prvi, a metode koje se koriste kako biste to postigli, kao i prepreke koje morate premostiti su ono što je u ovoj igri najzabavnije. Prvo je tu policija koja, normalno, ima cilj da vas zaustavi i uhapsi ili vam toliko iščuka kola da ih naprosto uništi jer su damage poeni jedna od najbitnijih stvari tokom trke. Kola su veoma krhka, to jest mali udarac vam daje veliki broj damage poena koji se poništavaju nalaženjem mehaničarskih ključeva (repair) koji su rasuti po stazi. Pored ključeva, sa staze je mogućno pokupiti i nitro koji je izuzetno koristan jer vas drastično ubrzava, te ga stoga treba čuvati i razumno koristiti (za startove je najbolji). Takođe sa staze možete uzeti i pare za koje je posle trke mogućno opravljati auto, budžiti ga ili kupiti nitro. Od vozača koje možete odabrati ponuđena vam je široka lepeza luđaka, od biznismena sa Floride, kamiondžije i naftaša iz Teksasa do razmažene bogatašice iz Los Anđelesa ili taksiste iz Njujorka. Za svakog od njih su u stilu Vigilantea 8 date karakteristike, pa vi odaberite šta vam se svidi, meni je baja sa Floride nekako najgotivniji (niski kabriolečić, šarena "Hawaii" košulja i tompus - to je život!!!).

Staze su zaista raznovrsne i maštovito dizajnirane, ali se nažalost ne mogu pohvaliti nekom bogzna kakvom grafikom. Docrtavanja u pozadini su u stilu Drivera 2, a i podrhtavanja tekstura su stalna i normalna pojava. Posledica toga je da igra posle kratkog vremena postaje veoma zamorna za oči, što prirodno dovodi do odustajanja. Muzika je superiška i stvarno se uklapa u sveopšti zabavni karakter ovog ostvarenja. Komande su sasvim solidne i ne iziskuju puno vremena za navikavanje.

Sve u svemu, USA Racer je zabavan, ali ga ružnjikava grafika i opšta neuglačanost stavljaju u red grubih i sirovih, prosečnih igara. Probajte ga, možda će vam se dopasti, ali ne očekujte previše.











1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: USA racer
Izdavač: Insert Entertainment
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja



PlayStation

KicK boxing

Miroslav Đorđević



Svim fanovima manga crtaća i kik boks kulture mogu da kažem da je konačno tu naslov koji će ih u potpunosti zadovoljiti. Kick Boxing nam, normalno, stiže iz japanske radionice, i stoga, sem stilizovanih manga junaka, donosi i elemente RPG-a, doduše u veoma malim količinama, ali dovoljno da kreira karakterističnu atmosferu koja krasi sva japanska ostvarenja.



Intro ne postoji, što i nije tako strašno jer vam sve u vezi sa pričom biva objašnjeno u dijalozima pred borbu koji su klasično predstavljeni u obliku oblačića s tekstom. Postoji nekoliko modova u kojima se možete igrati. Pre nego što se odlučite za bilo koji od njih, najpametnije vam je da pokrenete opciju Notes u kojoj možete pročitati i isprobati različite poteze. Kada se tako upoznate s komandama, odaberite opciju Ranking (šampionat) u kojoj se borite redom sa protivnicima, od najslabijeg do najjačeg, za titulu. Na početku su vam dostupna samo četiri lika, od kojih svaki ima specifične udarce i način borbe. Red je mladi kik bokser koji je dugo putovao po svetu i sada je ponovo spreman da uđe u ring kako bi postao šampion. To je lik s krajnje prosečnim osobinama, umereno brz i jak. Ryoko je opaka curica koja predstavlja odlično rešenje ukoliko volite brze likove s manjom snagom. Kada vas ona jednom uhvati u šemu, iz nje se teško izlazi (eventualno na nosilima). Sang je ubedljivo najkontroverzniji lik sa svojim uvrnutim izgledom i načinom borbe, dok je Tanaka, poslednji od četiri dostupna lika, njegova sušta suprotnost, stari kik bokser koji se trudi da povrati izgubljenu titulu. Pored ova četiri ima još dvadeset pet skrivenih likova (ne, ne, nema šanse da ih sve opisujem... prim. aut.) koje otvarate prelaženjem kako glavnog Ranking moda tako i izuzetno zanimljivog Story moda o kome ću sada reći dve-tri reči. Ukoliko odaberete ovaj mod igranja, od vas će se na početku tražiti da izberete jedan od svega dva ponuđena lika (Red i Sang), ali zato nakon svake pobede nastavljate da igrate s onim likom kojeg ste pobedili, tako da ste, ukoliko pređete ceo mod, zapravo igrali sa svim likovima iz igre, sa svakim po jednu borbu. Da bi stvar bila još zanimljivija, ubačena je priča koja se potpuno razlikuje za svaki lik i, što je najbolje, sve više se razvija u RPG fazonu što više igrate. Vi tokom igranja sami birate ko će vam biti sledeći protivnik i tako sami kreirate priču koja će se razvijati potpuno nelinearno. To je razlika između ove i mnoštva sličnih igara (Victorius Boxing, na primer) u kojima je priča tu čisto šminke radi, bez ikakvog uticaja na dalju radnju.







Tehnički je sve odrađeno sasvim korektno, a kako sve to zapravo izgleda - pa, dovoljno je samo reći da je u pitanju pravi pravcati manga artwork i sve je jasno. Kontrole su odlične, može se kombinovanjem izvesti puno udaraca i različitih komboa. Sve u svemu, ukoliko volite ovakav tip igara, sve što vam treba tu je, jedina stvar koja ume malko da iznervira jeste iritantna muzika, no ništa nije savršeno.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.5	3.5

70%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Kick Boxing
Izdavač: NTSC
Sistem: D3
Žanr: Sportska simulacija





Miloš Marković

YU - GI - OH!





Po ko zna koji put je potvrđeno da igre koje imaju glup naslov u stvari mogu da pruže odličnu zabavu igraču. Bishi Bashi, sećam se dobro toga dana kada je Miljan (sada urednik Miljan) pitao ko 'oće igru na opis. Svi su ćutali i gledali u jednu tačku na plafonu, a sa usana im je dopirala melodija svima drage pesme. Takođe se sećam da smo ja i Miljan jedini ostali da tu igru probamo, naravno kada su svi ostali saradnici i ostalo osoblje izašli. Posle samo nekoliko trenutaka, dotična osoba i moja malenkost smo se otimali oko joypada, da bismo igrali ovu igru prvi (konačni ishod: došao je Zlaja sa još jednim joypadom i rešio problem).

Slična situacija je mogla i sada da se dogodi, ali sam ja ovog puta bio brži i uspeo da nevaljalom Miljanu preotmem ovaj naslov. YU-GI-OH je još jedna igra sa simpatičnim imenom, samo što je, za razliku od upravo pomenute igre, ova više za solo igranje. U pitanju je igra koja dosta podseća na Magic the Gathering - kartične igre. Za razliku od ove igre, YU-GI-OH je uprošćena i približena i malo mlađima.

Dakle, da vam malo pojasnim ovu igru. Magic je u suštini igra koja podseća na tabliće. Jača karta uvek pobeđuje - to je zadržano i u ovoj igri s tim što ovde monstrumi imaju mnogo veći damage i mnogo veći health (između 300 i 15000). Kada se ovo uporedi sa Magicom, shvatićete. Dalje, ovde nema potrebe da tapujete i untapujete karte, već možete odmah po izbacivanju karte na tablu da napadate. Postoje dve klase karata, heroji & monstrumi, bonus powerups i ostalo. Ploča na kojoj se igra ima dve kolone i osam redova sa jedne strane, što je dovoljno za jednog igrača i simetrična je (i protivnik ima isto toliko polja); u sredini se nalazi graveyard, tj. mesto gde odlaze karte kada jednom budu eliminisane iz igre. Verovatno ste zaključili da svaki igrač može da ima maksimalno 16 karata na polju odnosno 8 heroja i osam dodataka, ali to je suviše. Za pobedu su ponekad dovoljni određeni heroji sa određenim moćima. Kada se jednom odlučite da počnete igru, potrebno je da svratite do prijatelja koji će vam dati nekoliko karata, što je dovoljno za početak. Morate voditi računa o tome da i najjača karta može lako da bude uništena jer ima i dodataka koji mogu bitno da preokrenu pitanje pobednika u korist onoga ko je poseduje. Takođe, jako je pohvalno što se određene karte mogu kombinovati da bi se dobila jača karta. Na primer, uzmimo najobičnijeg kostura. Kada mu dodamo Magic Hands of Strenght, naš kodža će postati nekoliko puta jači. Uglavnom, shvatate poentu. Da biste postali pobednik u meču, potrebno je da protivniku oduzmete svih 8000 poena. E sada, to nije lako jer ukoliko on vas nadmudri, od vas se oduzima a njemu dodaje. Moja preporuka je da najpre izbacujete što bolje karte da biste mu uništili vojsku u startu, mada uvek možete i da se branite (znate ono - odbrana je najbolji napad.)

Kada jednom pobedite protivnika, možete se prošetati gradom i otići do drugog dela, gde su neki drugi igrači, sa njima razmeniti karte ili pak odigrati jednu partiju. Cilj igre je da u ovom ogromnom gradu nađete lika po imenu Yang Ho koji ima tajnu mapu zakopanog blaga. Jedini način da je uzmete jeste da ga pobedite u kartanju!

Sve u svemu - jedna OK društvena igra koju možete da nabavite radi zezanja.









1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime:	YU - GI - OH !
Izdavač:	Konami
Sistem:	NTSC
Žanr:	Logička


PlayStation



Miroslav Đorević



GP challenge

Opis ove igre počinje kao i ona sama - bez ikakvog uvoda ili objašnjenja, odmah bivate bačeni u glavni meni koji se sastoji od dve (evo i brojem - 2, da ne pomislite da je greška) opcije. U pitanju su Single Race i Options modovi, nema ni traga od nekog Time Trial ili Championship takmičenja. Sve u igri odaje utisak kao da se radi o nekoj beta verziji, a ne o finalnom proizvodu što ova igra jeste. Prosto govoreći, na svakom koraku je mogućno primetiti gomilu nedorađenosti i nedorečenosti, da se tako književnički izrazim.



Po startovanju jedinog mogućnog moda igranja, mogućno je konfigurisati parametre trke. Prvo su tu tri nivoa težine (Novice, Amateur, Professional), koji se međusobno ne razlikuju po umešnosti drugih vozača, već po tome da li su uključeni Steering i Braking Assist. Kada je Steering Assist uključen, kompjuter će pred svaku veću krivinu automatski smanjiti brzinu vašeg bolida i tako vam pomoći da krivinu glatko izvezete. Braking Assist vam pomaže oko kočenja pred krivinom. Sve u svemu, meni se čini da je ova dva pomagala najbolje potpuno isključiti jer je to jedini način da uživate u slobodnoj, nesputanoj vožnji. Posle toga sledi odabir staze. Ponuđeno je nekoliko različitih lokacija koje su sve dizajnirane u stilu Gran Turismo serijala. Grafički, sve je odrađeno sasvim korektno uz korišćenje velikog broja poligona, tako da su bagovi poput iskakanja tekstura ili prolaska nekog dela bolida kroz teksturu zaista retki. U manjoj meri je prisutno podrhtavanje pozadinskih poligona koje je neizbežno zbog veoma ograničenih grafičkih mogućnosti PlayStation One konzole. Komande u igri su potpuno standardne i na navikavanje nećete potrošiti puno vremena. Nekoliko različitih pogleda omogućiće vam da poboljšate preglednost ukoliko vam default kamera ne odgovara i jedino za čime po tom pitanju možemo da žalimo jeste pogled iz kokpita koji nije ponuđen. Kola će se u krivinama ponašati prilično realno (ukoliko isključite sva ona pomagala sa usporavanjem pred skretanje), doduše ne u rangu vodećih igara ovog žanra, ali sasvim korektno te se prilikom igranja stiče prijatan osećaj koji vas tera da igrate sve dalje i dalje i pored velikog broja nedorađenosti i propusta. Muzika je takođe solidna, što se nikako ne može reći i za zvuk, koji (posebno u replay) asocira na muvu, a ne na zviždanje high tech formula koje jurcaju preko trista na sat.









U prošlom i pretprošlom broju Bonusa imali smo uglavnom loše igre za stari dobri Soni, što sada nije slučaj. GP Challenge je sasvim OK igra i jedino što kod nje ozbiljno smeta jeste ta nedovršenost koja će, nadamo se, biti ispravljena u nastavku (ako ga bude bilo) ili bar u special edition izdanju. Dotle, ja stvarno ne znam šta da vam kažem sem da probate i vidite da li vam se igra dopada. Mišljenja će verovatno biti podeljena, kao što to biva s ovakvim prosečnim naslovima.







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: GP Challenge
Izdavač: Midas
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja





Miloš Marković

ALFRED CHICKEN



Koliko puta vas je privuklo ime kompanije koja izdaje igru, navodeći vas na misao o kvalitetu te igre?
Moram priznati da sam bio navučen kada sam uzimao igre i nisam uopšte obraćao pažnju na kvalitet.



Alfred the Chicken je ime igre koja je posvećena mentalno retardiranim osobama. Ova igra nije ni za decu koja imaju između 1 i 3 godina. Počev od priče, preko izvedbe, do atmosfere - sve je trulo i nikakvo.

Alfred je pilence izgubljeno u čudesnom ljudskom svetu, koji se razlikuje od onoga u kojem mi živimo (?).

Vaš zadatak je da kroz brdo nivoa provedete ovo pile i da ga vratite u njegov svet odnosno dovedete do njegove mama-koke. Sve do samog početka igre je OK, čak je i intro lepo urađen, ali kada krene igra, sve pada u H2O.



Prvo, sve je šareno, čak i previše. U igri skoro da nema nekih tamnijih boja i nijansi. Drugo, igra nema šta da ponudi igraču osim dosade. Jako je zamorna i neigriva. Dizajn nivoa je takođe loše odrađen jer, osim platformi, opruga i poneke vrteške, kroz ceo nivo nećete naići ni na šta drugo.

Cilj je, kao što sam rekao, da "se spasete", ako ovu igru uopšte budete igrali. Na određenom delu nivoa možete naići na portale koji vas vode do bonus nivoa, koji vam jedino donosi monotonost jer imate osećaj kao da ste ga upravo odigrali. U suštini, igra me najviše asocira na legendarnog Super Maria jer je način igranja skoro identičan. Šteta što igra nije bolje odrađena.

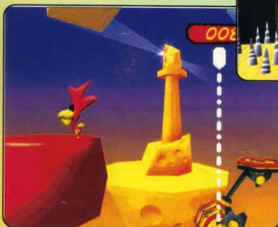
Zvuk je jedna od najboljih stvari u igri. Najprostije rečeno, Alfred će praviti "funny noises" kada skoči ili kada ga neko pogodi, a kada se pogleda ostatak, to je i najbolje odrađena stavka.

Kontrole su dobre, ali moraćete priznati da nije teško da se urade svega tri komande, levo-desno, skok i kljucanje. Skok vam je potreban da biste dostigli veće platforme, a uz pomoć kljucanja možete se obrušiti na neprijatelja iz skoka ili ga jednostavno kljucnuti otpozadi. Protivnici će vam najčešće biti pacovi koji jarko žele da "pojedu" malog Alfreda za užinu. No, na kasnijim nivoima Alfred će imati i pomoć jednog pilenceta čije se ime ne pominje. On će neko vreme kružiti oko vas i jurišati na protivnika. Lako se može desiti i da ga izgubite, ali to i nije neki problem.

Najveći problem ove igre jeste to što je ona u samom startu izgubila na gameplayu odnosno prvih pet-šest nivoa jednostavno ne mogu privući igrača da sedne i igra igru. Na kasnijim nivoima stvar je malo bolja jer ste na otvorenom pa ono - razumete li? Takođe, u samom startu nema preteranih začkoljica, a kasnije ćete morati da budete brzi u skoku i da naučite da lebdite, u suprotnom ćete padati.



Ja sam ovu igru igrao jedino zato što sam morao i što mi je bila nepravedno uvaljena. Ako me je neko pogrešno shvatio, slobodno neka se buni, ja sam dao ovu ocenu igri i ona je u potpunosti zaslužuje. I za sam kraj, bolje je da ni ne spasete Alfreda, već da on lepo završi u nečijoj supi.



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Alfred Chicken
Izdavač: Sony
Sistem: PAL
Žanr: Platorma



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	1.0	2.5	0.5

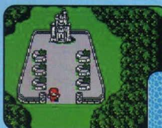
10%

istorija serijala FINAL FANTASY® [1]

Jovana Erčić



Dok fanovi u svetu (a i poneki srećnici kod nas) već uveliko igraju najnoviji nastavak ovog legendarnog serijala, nama, tužnim ovisnicima o pirateriji, ostaje samo da po ko zna koji put ubijamo zlotvore kojima smo već naučili svaki pokret, pa i svaku rečenicu koju izgovaraju. Pored toga, možemo i da se prisećamo starih dobrih vremena kada je sve to počelo... Retki su serijali igara koji se mogu pohvaliti činjenicom da imaju tradiciju vrednu pomena. E pa, pošto je ovde reč o jednom takvom koji je, zahvaljujući kompleksnosti i dubini, uspeo da dostigne nivo umetničkog dela (da, da, priznajem, pristrasna sam), red je da posvetimo malo pažnje njegovoj istoriji.







A kako je sve počelo...

Za sve je, naravno, kriva kompanija Square. Sada već davne 1987. godine ova firma je zapala u probleme i očajnički joj je bio potreban neki hit. Do tada je ona uglavnom proizvodila manje igre za sistem Famicom Disc (NES), no, to joj nije bilo dovoljno za opstanak. Hironobu Sakaguchi, jedan od vodećih ljudi u Squareu, došao je do genijalne ideje – zašto ne napraviti neku igru nalik na Enixov Dragon Quest (tada neverovatno popularan konzolni RPG)? Tako je počeo rad na role-play igri koja će pokušati da postavi nove standarde u svom žanru. Sve svoje snage, novac i ideje Square je uložio u ovo ostvarenje, znajući da mu je to poslednja šansa. Projekat je konačno nazvan Final Fantasy.



Prva fantazija

Treba li reći da je Final Fantasy postigao do tada neviđen uspeh na polju konzolnih RPG-ova? Kompanija Square nije samo opstala već je i obezbedila sebi jedno od prvih mesta na listi uspešnih kreatora igara. Rodio se serijal koji će kako svojim kvalitetom tako i lepotom i pričom koja ni najtvrđa srca ne ostavlja ravnodušnim osvojiti sve koji su se usudili da ga isprobaju na svojim konzolama. Ako ste igrali bar jedan deo ove sage, razumećete zašto kažem ``usudili``. Eh, moje neprospavane noći... FF nije bila igra koja na prvi pogled pleni fenomenalnom grafikom. Naprotiv. Za tadašnje pojmove njen izgled je bio sasvim prosečan. No, priča... Eh, ta priča! Ep u kome treba da pobedite iskonsko zlo zaista mora ostaviti traga na vašu dušu željnu avantura. Takav zaplet kao i sistem napredovanja likova koji će pre ili kasnije dosegći razmere pravih mitskih heroja privukao je (a i dalje privlači) neverovatan broj poklonika koji će biti u stanju da provode besane noći, slедeći glas mističnog proročanstva koje govori o obnavljanju sveta. Četiri ratnika svetlosti, boreći se protiv zla, krče sebi stazu koja ih vodi pravo u legendu. A kako je ono što čini jedan mit upravo arhetip, to jest sloj u kome se svi mi možemo pronaći, nije čudno što nas je ovakva igra odmah privezala za sebe nevidljivim ali neraskidivim vezama. Dakle, četiri ratnika svetlosti, od kojih svaki nosi po jednu kuglu, moraju se suprotstaviti strašnom Haosu. Da li će u tome uspeti? Da li se ijednom epskom heroju ikada desilo da ne uspe u onome što je naumio, posebno ako od toga zavisi sudbina univerzuma? Dve hiljade godina kasnije, oni su, naravno, postali legenda koja se prenosi s kolena na koleno.





A kasnije...

Final Fantasy je po mnogo čemu revolucionaran u okviru svog, tada ipak nerazvijenog, žanra. Pored priče koja opčinjava, tu su i potezne borbe, likovi često preuzeti iz mitologija različitih kultura... Srećom po sve nas, Final Fantasy ipak nije bio ``finalan`` kao što mu ime kaže. Danas postoji jedanaest nastavaka kao i film i crtana serija rađeni prema motivima iz igara. Iako je svaki deo praktično potpuno zasebna igra, ipak u tim ostvarenjima postoji dovoljno elemanata koji će nas, makar nagoveštajima, podsetiti da je i dalje reč o dragom nam FF-u. Ono što je od prvog dela ostalo zajedničko svim nastavcima jeste sistem elemenata (u prvom delu su četiri zla viteza protiv kojih ćete se boriti vezana za različite elemente, a kasnije...), zatim vazdušni brodovi koji su zaista unosili veselost a često i humor u igru, prepoznatljiva muzika Nobua Uematsua (eh, da su se samo setili da ga angažuju i za film!), klase likova... Zapleti su uvek različiti, mada je u osnovi uvek borba dobra i zla. No, ipak nije sve tako crno-belo kao što zvuči. Ni zlotvori nisu samo plitke kreature koje bi da po svaku cenu unište svet. U njihovoj prošlosti obično postoji neko objašnjenje za nedela koja čine, pa tako povremeno čak dobijaju crte izrazito tragičnih ličnosti. Ko od nas nije bar u jednom trenutku saosećao sa Sephirotom? No, da bi se došlo do tolike kompleksnosti, ipak je trebalo da prođe dobrih deset godina. Ali polako... Ovo je tek uvod u priču o Final Fantasy sagi...





Miroslav Đorđević

CARDINAL SYN™

Pre nekoliko godina bio sam pozvan na rođendan kod jednog prijatelja, pa sam mu za poklon kupio između ostalog i tada na tržištu potpuno novu tabačinu Cardinal Syn. O samoj igri, sem da je u pitanju veoma krvoločna borba različitim sečivima, nisam baš mnogo znao, tako da sam je odmah po kupovini isprobao, čisto onako, da vidim o čemu se tu radi. To koliko me je igra oduševila najbolje oslikava činjenica da sam ortaku poklonio sopstvenu kopiju Tekkena (da, da Tekkena!!!) kako bih zadržao Syn. Iako možda smešno zvuči, verujte mi - nikada se zbog toga nisam pokajao.





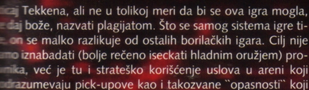
Cardinal Syn je po meni obrazac toga kako borilačka igra treba da izgleda - prepuna raznovrsnih likova, originalnih poteza, natopljena odličnom muzikom i grafikom i, na kraju, začinjena izvrsnom pričom koja se u stilu Tekkena razlikuje za svaki lik. Od samog početka sve je urađeno vrhunski, igra prosto stvara takvu atmosferu koja vam ne dozvoljava da prestanete da igrate čim zaplovite u mračan svet klanova Syna. Za taj fantastični osećaj najzaslužnija je priča koja ima zajedničku osnovu za sve likove, ali se drugačije završava u zavisnosti od toga koji lik ste izabrali. U davna vremena pet klanova sveta su ratovali za prevlast. U opštem haosu krvi i destrukcije pojavio se jedan čovek, kasnije nazvan Čudotvorac, koji je uspeo da pomiri zavađene klanove pomoću magične knjige mudrosti. Godinama je trajao mir i Čudotvorac je zaključio da su stvari ispravljene, pretvorio je knjigu u pet papirusa koje je podelio klanovima, posle čega je nestao. Stvari se od tada nisu odigravale onako kako je on predvideo - pohlepa je učinila svoje i klanovi su opet međusobno zaratili. Usred jedne od najbrutalnijih bitaka, pojavila se jedna žena sa znakom Čudotvorca, Syn, za koju se verovalo da će ponovo vratiti mir, ali je ona imala potpuno drugačije ciljeve. Okupila je sve klanove i njihove papiruse prevorila u tri mača sa ispisanim runama kojima će u pokornosti držati čitav svet. Organizovan je turnir čiji će pobednik navodno zavladati svim klanovima, ali je sve pobednike Syn pretvorila u prah. Na vama je da stvar ispravite i vratite svetu mir.



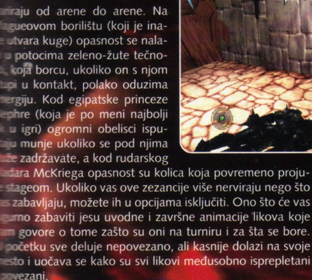
Na velikom turniru učestvuju po dva predstavnika svakog klana (jedan od te dvojice je na početku dostupan, dok je drugi skriven), plus još nekoliko "nezavisnih" boraca (među kojima je i Syn), tako da ukupan broj likova koje u igri možete odabrati iznosi oko dvadeset (i pored mnooogo igranja, nikada nisam uspeo da ih baš sve otključam jer je igra i na najlakšem nivou težine prilično teška). Počevši od menija, pa do završne animacije, Cardinal Syn je nekako srednjovekovno krvoločan i mističan. Glavni meni je po meni jedan od najlepše i najfunkcionalnije rešenih menija svih vremena. U donjem delu ekrana gori večna vatra svetilišta Syn (koje se vidi u introu) i u tom plamenu se nalaze mačevi na kojima su vatrom isklesane opcije - modovi za jednog i dva igrača, trening, Survival, Team Battle kao i opcije koje su napravljene u vidu jednog od pet magičnih papirusa. Sve je to propraćeno gothic horskim melodijama koje se u celu priču uklapaju savršeno. Već po prisutnim modovima se može primetiti značajan





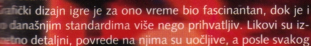


...ticaj Tekkena, ali ne u tolikoj meri da bi se ova igra mogla, ne daj bože, nazvati plagijatom. Što se samog sistema igre tiče, on se malko razlikuje od ostalih borilačkih igara. Cilj nije samo iznabadati (bolje rečeno iseckati hladnim oružjem) protivnika, već je tu i strateško korišćenje uslova u areni koji podrazumevaju pick-upove kao i takozvane ``opasnosti`` koji

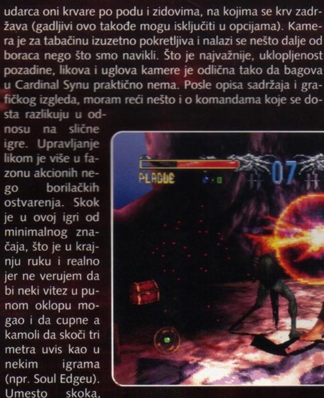




variraju od arene do arene. Na Plagueovom borilištu (koji je inače utvara kuge) opasnost se nalazi u potocima zeleno-žute tečnosti, koja borcu, ukoliko on s njom stupi u kontakt, polako oduzima energiju. Kod egipatske princeze Nephre (koja je po meni najbolji lik u igri) ogromni obelisci ispuštaju munje ukoliko se pod njima duže zadržavate, a kod rudarskog vladara McKriega opasnost su kolica koja povremeno projure stageom. Ukoliko vas ove zezancije više nerviraju nego što vas zabavljaju, možete ih u opcijama isključiti. Ono što će vas sigurno zabaviti jesu uvodne i završne animacije likova koje vam govore o tome zašto su oni na turniru i za šta se bore. U početku sve deluje nepovezano, ali kasnije dolazi na svoje mesto i uočava se kako su svi likovi međusobno isprepletani i povezani.



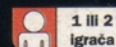
Grafički dizajn igre je za ono vreme bio fascinantan, dok je i po današnjim standardima više nego prihvatljiv. Likovi su izuzetno detaljni, povrede na njima su uočljive, a posle svakog udarca oni krvare po podu i zidovima, na kojima se krv zadržava (gadljivi ovo takođe mogu isključiti u opcijama). Kamera je za tabačinu izuzetno pokretljiva i nalazi se nešto dalje od boraca nego što smo navikli. Što je najvažnije, uklopljenost pozadine, likova i uglova kamere je odlična tako da bagova u Cardinal Synu praktično nema. Posle opisa sadržaja i grafičkog izgleda, moram reći nešto i o komandama koje se dosta razlikuju u odnosu na slične igre. Upravljanje likom je više u fazonu akcionih nego borilačkih ostvarenja. Skok je u ovoj igri od minimalnog značaja, što je u krajnju ruku i realno jer ne verujem da bi neki vitez u punom oklopu mogao i da cupne a kamoli da skoči tri metra uvis kao u nekim igrama (npr. Soul Edgeu). Umesto skoka, sada je veoma bitan side-step koji se po defaultu nalazi na kursorskim tasterima jer veliku ulogu ima izbegavanje tuđih napada. Pored tog, prisutan je i onaj klasičan način odbrane tj. blok, koji treba veoma umereno koristiti jer se posle određenog vremena vaš štit istroši čime se gubi funkcija bloka. Postoji veoma veliki broj vezivanja udaraca i svega nekoliko magija koje se mazohistički teško izvode, ali su veoma teatralne i nadasve korisne. Sećam se tako da je jedan moj drug (Peco, majstore, puno pozdrava!!! prim. aut.) pre nekoliko godina kada smo non-stop igrali Syn, provalio kako da sa McKriegom seče glave (!!!). Posle toga bi svaka partija izgledala ovako - Gong, Mc Krieg prilazi, zvvvvuuuuuuuššššš, moja (tačnije, Nefrina) glava na podu, kraj partije!!! Sva sreća te mu nije uvek uspevalo...

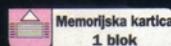


Tekken i Cardinal Syn - to su dve tabačine koje svaki ljubitelj ovakvih igara jednostavno mora imati! Kada sam saznao da ću raditi ovaj retro prilog, iskopao sam negde Cardinal Syn da bih se malo podsetio svega (mada se dosta toga nikad ne zaboravlja!) i ponovo sam se zarazio. Sada ga ponovo, kao i ranije, neću vaditi iz Sonyja dugo, dugo. Ovo je igra koja će uvek vredeti, igra koja vam nikada neće dosaditi, ovo je legenda!









Ime: Cardinal Syn
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča



Ne propustite i ovo proleće.

Priznajte da ste zaljubljeni ...







... recimo u GB Color!!!

Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim je svake godine veća i veća. Pogotovo od kada je izrastao u Game Boy Color. Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš.

Još uvek traje jedinstvena prilika da nabavite Game Boy Color u kompletu sa tri pojedinačna kartridža po izboru po neverovatnoj ceni od samo

90€*

* GBC + 3 pojedinačna kartridža

Krediti na 12, 24, 36 meseci!



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

Kermit



LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Vaši glasovi su bili jasni i glasni - Soul Reaver! Ok, pošto ste to hteli, spremili smo vam rešenje. Imaćete malo više muka, ali postoji pregršt trikova koji će vam olakšati igru. Kao i uvek, smatram da vam pored detaljnog rešenja trikovi nisu potrebni, ali kako želite.

Broj pristiglih anketa je poprilično opao. Da li to znači da vas rešenja više ne interesuju ili nešto drugo. Nemojte da vas mrzi, pošaljite ankeni listić ili mail na bonus@eunet.yu, kako bi mogli da znamo koje rešenje da radimo za sledeći broj.

UVOD

Lik koji kontrolišete i vodite, zove se Raziel. Usled neke frke kažnjen je



otkidanjem krila i bacanjem u bezdan, gde je malko poružneo i zbog toga je plašt vezao oko lica. Cilj vašeg putešestvija je da sredite loše momke i na kraju Kaina koji vas je osakatio.



POČETAK

Na samom početku igre imaćete dovoljno vremena da se upoznate sa Razielovim







mogućnostima, pa učite lagano kako se šta radi. Takođe ćete odmah naići na plavičastu izmaglicu, gde ćete dobiti osnovna uputstva. Ako se izgubite, samo pronađite izmaglicu i znaćete šta dalje. Takođe ćete se ubrzo sresti sa portalima - teleportima koji će vam omogućiti brzo kretanje kroz igru.



Princip je sličan kao u Tomb Raider-u 4. Ceo prvi nivo je ustvari upoznavanje sa igrom. Razne spodobe koje ćete sresti i ubiti, pa zatim "upiti" njihovu energiju služe samo za zagrevanje.

IGRA

Idite jedinim mogućim putem i naići ćete na dve kreature. Izudarajte ih (□), pa usisajte njihovu energiju (O). Nastavite dalje i čuvajte se vode.



Ako upadnete u vodu, preći ćete u duhovni svet (sve je plavkasto), a inače se nalazite u materijalnom svetu u kome možete izgubiti život. Imaćete malo problema da se naviknete na paralelne dimenzije, ali u suštini nije preteško. Prelaz između dimenzija se odvija na mestu gde vidite plavičasti vrtlog i pritisnite SELECT pa onda □. Preskočite vodu i prođite kroz vrata. Ponovo preskočite vodu i ubijte dva čudovišta koja piju krv nekom nesretniku. Da biste ih ubili, treba da ih udarate i kad se ošamute, da ih uhvatite i bacite na šiljke koji vire iz zida. Zatim odvucite kocku do mesta gde je izlaz (videćete izmaglicu).



Izmaglica se inače nalazi na svom mestu sve dok ne ispunite određeni zadatak i ne dozvoljava vam da napustite prostoriju. Kad proučite sve što treba, igra će vas voditi dalje. Za početak vam treba nekakvo oružje pa ga pokupite sa katedrale (liči na dvorac na kome se vijore mnoge zastave)



kada krenete stazom u Abyss. Vaše oružje ćete iščupati iz zida i to je nešto što liči na (a možda i jeste) koplje.



Naći ćete ga sa leve strane velikih vrata. Možete ga bacati i ponovo pokupiti iz mrtvog čudovišta. Idite desno od katedrale, kroz prolaz sve do drvenog visećeg mosta. Pređite ga i preskočite provaliju levo od mosta, pa ubijte jedno čudovište. Sada se nalazite na teritoriji Razielovog klana. Nastavite dalje, otvorite vrata i suočite se sa još dva pacijenta. Pošto ste naoružani kopljem neće vam biti teško da ih sredite i uzmete im energiju. Kad ih ubijete otvoriće vam se kapija. To je inače prva zagonetka u igri. Ako nekim slučajem nemate koplje sa sobom - vratite se po njega. Kad ste to uspešno obavili, ponovo imate problem. Treba da odaberete put kojim ćete ići. Idite kroz otvorenu kapiju, pa ubijte još dva kandidata. Kad se popnete stepenicama, na centru se nalazi plamen, a levo i desno su vrata. Prvo idite do desnih vrata, onih sa ornamentom na sebi. Zapamtite taj ornament, jer ta vrata vode do portala. Stanite na ornament na podu i aktiviraćete portal. Sada se uvek možete vratiti ovde. Snimite poziciju i idite do onih drugih običnih vrata, pa uđite. Idite sve dok ne naiđete na mala metalna vrata.



Uđite i odmah sa desne strane naći ćete novo oružje. Ostavite vaše koplje i naoružajte se malo bolje. Idite dalje i popnite se uz stepenice. Na vrhu imate prekidač koji treba da pomerite kako bi vam se otvorio put. Pređite preko mostića koji se upravo spustio, pa idite stepeništem na dole. Stići ćete do vidikovca sa koga imate super pogled. Ali od toga nemate ništa, pa se lagano spustite dole sve dok ne nađete rampu sa desne strane koja vodi naviše. Kad se popnete gore, videćete kratku animaciju koja vam nagoveštava šta ide dalje. Skočite dole i suočite se sa dva nova čudovišta. U borbi možete osim koplja koristiti i stene. Kada ih ubijete, prođite kroz kapiju sa desne strane, ubijte čudovište i popnite se na malu liticu ispred vas. Naći ćete se na groblju Malchia Clana. Ubijte vampiroliko čudovište i usput uzmite novo oružje - štap sa glavom faraona. Idite desno i popnite se u pećinu. Treba da nađete veliku kutiju. Pomerite je na suprotan kraj prostorije i sa nje ćete moći da skočite na platformu. Gore ćete videti opet kratku animaciju o Malchii. Naći ćete se na manjem groblju i posle borbe sa "vampirolikim" idite do vatre pa levim ili desnim putem na gore, gde vas čekaju još dvojica. Kad ih sredite, potražite metalnu kapiju, levo od sunčeve svetlosti. Uđite i spiralnim stepenicama se spustite dole. Uđite u novu sobu sa teleportom i aktivirajte i njega pa nastavite dalje, levo od teleporta. Naići ćete na nekakvo jezero u zelenkastoj izmaglici. Moraćete da skačete i letite precizno da ne padnete dole.



Ako ipak padnete, ne brinite, na desnom kraju jezera imate uzvišenje sa koga možete iskočiti napolje. Popnite se na uzvišenje pa skočite na sledeće. Tako pređite na drugi kraj. Uskoro ćete sresti Malchia-u. Pre toga utamanite neiskusnog "vampirka". Popnite se porušenim stepenicama, prođite metalnu kapiju i sredite još dva "vampirona". Siđite jedan nivo dole i pronađite vrata i prođite kroz njih. Spustite se na dole i na kraju skrenite desno i produžite pravo. Naići ćete na mrtvog crnog vampira.



Dalje nema puta, ali to nije slepa ulica kao što možda izgleda. Prebacite se u "duhovnu dimenziju" i videćete novo čudovište. Ubijte ga i idite opet do mesta gde leži mrtav vampir. Pored njega na zidu se nalaze blokovi koji više ne stoje u ravni sa zidom i na koje možete da se popnete.



Popnite se gore i idite do plavičastog vrtloga pa se vratite u materijalni svet. Pređite mostićem do kraja pa se okrenite levo i skočite. Upotrebite duži skok i stići ćete do bloka koji može da se pomera. Siđite pored njega i pomerite ga do druge ivice. Onda pritisnite L1 + □ da ga podignete na tu ivicu. Pomerajte ga dalje do četvrtaste rupe i ubacite ga unutra i to će vam otvoriti velika metalna vrata. Uđite i skočite na zid koji opasuje celu prostoriju. Videćete u zidu blok koji može da se pomera i treba da ga izvučete i da ga bacite na najniži nivo prostorije. Pomerite ga na drugi kraj i pazite se "vampirelija" koji će vas stalno napadati. Podignite ga i ugurajte u rupu sa desne strane metalne kapije, koja

će se potom otvoriti. Vratite se u prvu prostoriju i odradite sve ispočetka (duhovni svet, pomereni blokovi, penjanje gore, materijalni svet) i stići ćete ponovo do gornje kapije kroz koju ste već prošli. Idite skroz na desni kraj i skočite u vis. Sa platforme na kojoj ćete se naći skočite uz desni zid na platformu koja će se pomeriti nadole i izazvati pomeranje leve platforme nagore. Ponovite celu stvar još jednom, ali nemojte se vraćati u materijalnu dimenziju, nego ostanite u duhovnoj. Sad idite na levu stranu i skočite na levu platformu,



a sa nje na gredu pa sa nje pred otvorenu kapiju. Tu se vratite u materijalni svet i uđite u prostoriju u kojoj se nalaze dva bloka jedan na drugom. To je sledeća zagonetka koja vas čeka. Treba da ubacite oba bloka u odgovarajuće rupe. Problem je kako da razdvojite blokove. Povucite ih ka delu sobe gde se nalaze ispusti u zidu. Popnite se na ispust i gurnite gornji blok da padne dole i vaš problem je rešen.



Još ostaje da ih okrenete kako treba, ugurate u odgovarajuće rupe i otvorićete kapiju. Obratite pažnju na crtež - mora da odgovara otisku u zidu. Jedan blok je okrenut pogrešno, pa ga prevrćite dok ne bude namešten kako treba. Kad prođete kapiju, idite kroz dvokrilna vrata pa zatim levo i videćete još jedan blok. Gurnite ga dole i odgurajte do drugog bloka koji je već dole i dignite ga na njega. Sad ih zajedno pomerite iza belog stuba, pa se popnite na blokove i sa njih skočite u trougaoni prolaz.



Idite sve dok ne naiđete na još jedno zelenkasto jezero, samo manje. Idite putem oko jezera i uđite u kućicu pa produžite hodnikom dalje dok ne stignete do dva šarena stuba. Na desnom kraju sobe nalazi se novo oružje. Uzmite ga i pronađite lift,



pa pomerite prekidač i naći ćete se na nižem nivou. Opet treba da rešite zagonetku ali ovaj put malo veću. Cilj vam je da provalite u bunker prvog bosa - Malcihie. Dakle, idite desno od lifta do male rampe, popnite se uz nju i uđite u prostoriju. Ovde treba da pomerite prekidač i zatim pometite polugu na suprotnoj strani. Pokrenućete veliku bušilicu.



Sada se vratite do lifta i gore, pa odmah pored lifta pomerite ručicu. To će spustiti pod za jedan nivo na dole. Skočite na njega i idite kroz prolaz. Na kraju prolaza, u prostoriji ćete naći 4 zapaljena bloka.



Treba da ih pomerite tako da izgori potporna konstrukcija i da gornji nivo još propadne dole. Posle svakog uspešno nameštenog bloka videćete kratku animaciju. Kada pod padne, ponovo pomerite goruće blokove u sva 4 ćoška na sredini sobe i pod će pasti poslednji put. Još samo izvucite metalnu kocku iz zida jer će vam trebati kasnije, pa zatim uđite u tamniji prolaz i konačno srećete prvog Bossa



Prvi Boss: MALCHIA

Malchia je poslednji Kainov sin. Malko je besmrtan pa imate problem da ga ubijete. Pošto vam nikakvo oružje ne pomaže, iskoristite dve sobe sa strane. Preskočite preko zida u sobu koja ima oštre rešetke i pomerite polugu. Držite vrata otvorena i kada Boss do pola uđe u sobu - pustite rešetku.



Tako ćete ga povrediti. Isto ponovite i u drugoj sobi, pa zatim skočite u okrugli kavez na sredini velike prostorije. Kada Malchia uđe, brzo iskočite napolje, idite do njegovog trona i pomerite polugu. To će spustiti onu bušilicu koju ste ranije pokrenuli i to je kraj prvog Bossa. Kada ga ubijete, uzećete njegove moći i moći ćete da prolazite kroz jednostavnije prepreke (vrata koja ne mogu da se otvore, rešetke itd). Ako već niste, snimite poziciju i idite da pokupite svoj prvi Glyph (Glyphovi su artefakti koji Razielu daju neke moći). Prvi je Force Glyph i da biste ga uzeli treba da se vratite u sobu gde je padao pod i idite u onaj drugi tunel do kraja. Treba da prođete kroz rešetku pa odmah upotrebite novostečenu moć. Dovoljno je da priđete rešetki i držite napred. Posle par sekundi ćete proći, ali pre toga pređite u duhovni svet. Sada idite u drugi tunel i idite do prostorije sa zapaljenim blokovima. Bićete na pretposlednjem nivou i skočite na metalnu kocku koju ste ranije pripremili i sa nje na nivo gde je lift. Levo od lifta je plavičasti portal pa se vratite u materijalni svet. Vratite se do malog jezera, pa zatim trouglastim prolazom do velikog jezera. Skočite u jezero i preći ćete u duhovni svet. Idite desnom stranom i pratite plavičastu izmaglicu. Kada dođete u veliku prostoriju nađite metalna vrata.



Prođite kroz njih koristeći svoju moć i pokupite dodatak.

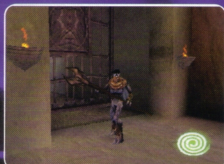




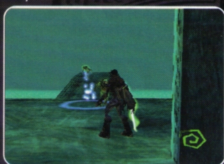
Vratite se pa pronađite druga metalna vrata i prođite ih i naći ćete 3 stuba. Vratite se u materijalni svet i oborite stubove. Posle animacije pokupite artefakt i dobićete još jednu moć.

Stubovi Nosgoth-a

Sledeće što ja na redu je da pronađete Kaina. Ne baš odmah, ali to vam je u planu. Vratite se do velikog jezera i izađite iz njega, pa idite u sobu sa teleportom. Teleportujte se u dvorište dvorca Razzia. Idite dole i kad dođete do otvorene metalne kapije prođite je i pogledajte desno. Videćete blok koji treba da prebacite na drugu stranu i da se popnete na njega. Ponovo pređite u duhovnu dimenziju i prođite kroz ogradu i uzmite dodatak. Siđite i pronađite plavi vrtlog pa se vratite u materijalni svet i idite nazad do drvenog mostića i pređite ga da dođete do katedrale sa mnogo zastava. Idite na desnu stranu do zarđale kapije



i prođite kroz nju koristeći moć. Pokupićete još jedan dodatak. Ako ih imate 5, povećaće vam se energetska vrednost. Idite dalje i doći ćete do mosta kog čuvaju dva čudovišta.



Pređite u materijalni svet i obojicu bacite u jezerce, da bi vam se otvorila vrata sa druge strane. Idite desnom stazom i pređite u duhovni svet da prođete dve kapije. Vratite se u materijalni svet pomoću vrtloga i prođite kroz dvokrilna vrata. Vreme je za drugog Bossa.



Drugi Boss: PRVI SUSRET SA KAINOM

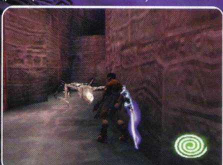
U ovoj bici nije bitno da pobedite, treba samo da Kaina udarite 3 puta. On je naoružan Soul Reaver-om koji je dobio u prošloj epizodi (Blood Omen) i zahvaljujući njemu je - nevidljiv. Treba da ga udarite 3 puta rukom, onda kada počne da "puni" mač nekakvom energijom.



Posle tri udarca, on će da razbije fizičko telo mača, ali će ostati njegov duhovni oblik koji ćete vi uzeti. Posle toga ćete sresti poznati lik, takođe iz prošle epizode - Ariel. Ona će vam ispričati ponešto o Kainu i uputiti vas šta da radite dalje. Takođe od sada se uvek možete vratiti kod nje i ona će vam obnoviti energiju i dati vam po neki savet. Izađite na vrata na koja ušli. Da bi to mogli, vratite se u materijalni oblik i upotrebite Soul Reaver da izađete. Idite levo odakle ste i došli sve do crvene kapije kroz koju ste ušli u katedralu. Kad je prođete, sledi još jedna kratka animacija.

Potraga za Zephon-om

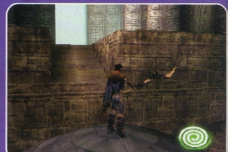
Vaš sledeći zadatak je da pronađete vašeg brata Zephon-a. Idite putem nazad i u duhovnoj dimenziji prođite rešetku. Idite desno do kraja staze i naći ćete plavi vrtlog, pa se vratite u materijlani mod. Pređite mali mostić i pomoću Soul Reaver-a otvorite vrata. Ubuduće sva takva vrata možete da otvarate pomoću njega. Ako ga slučajno nemate u materijalnom svetu (plavi plamen iz desne ruke)



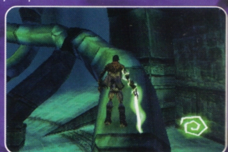
znači da vam energija nije na maksimumu. Dovoljno je da pređete u duhovni svet (tamo ga uvek imate) i da dopunite energiju do kraja usisavajući duše. Ponovo pređite u duhovni i prođite prepreku koja je odmah iza vrata. Idite desno i vratite se u materijalni mod. Krenite nazad i srešćete novog i prilično dosadnog neprijatelja - vampirskog pauka. Možete ih ubiti Reaver-om ili ih jednostavno bacite u bazen ako vam Reaver nestane. Skočite gore pa nastavite putem do dvokrilnih vrata. Uđite u prostoriju i okrenite se desno i skočite na blokove, pa na krov silosa. Odatle se okrenite leđima zidu i lagano u desno prema kraćem silosu i skočite na njega, pa se okrenite tako da vidite još blokova poređanih kao stepenice. Skočite tamo pa se okrenite prema zidu i videćete rupu u koju možeta da skočite. Sa jedne strane je ravna pa skočite gore. Odatle se okrenite da vam zid bude sa desne strane i skočite preko rupe. Možete uzeti oružje pošto nemate nijedno. Odatle pogledom potražite dva silosa i skočite na manji, a sa njega na veći koji ima nekakve šiljke oko sebe



Okrenite se i potražite malu rampu na zidu pa skočite na nju.



To je mesto na koje je ukazivala početna animacija. Idite pravo i posle animacije ubijte vampir-pauka pa se popnite na ivicu na desnoj strani prostorije. Na vrhu je prostorija sa velikim vratima pored kojih stoje 2 komada oružja. Uzmite jedno i uđite. Naći ćete se u velikoj prostoriji sa orguljama. Idite do najdalje leve cevi koja je deformisana. Da biste videli stvari kakve jesu pređite u duhovni svet.



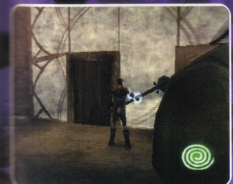
Popnite se na nju i idite do rešetke na kojoj se nalazi vrtlog. Odatle skočite na metalnu rešetku sa vaše desne strane. Idite pravo na sledeću i idite sve dok ne vidite vrata i stazu desno od njih. Idite stazom do prekidača i pomerite ga. Pašće jedan deo (pedala orgulja). Nastavite još malo dalje i odmah iza ugla se nalaze vrata. Uđite i idite do kraja pa prođite kroz metalnu rešetku i idite desno. Popnite se do vrtloga i vratite se u materijalni mod.



Čeka vas nova zagonetka sa blokovima. Za početak potamanite pauke da vam ne smetaju dok radite. Fora je u tome da na prvo mesto stavite blok koji nije u nivou poda. Da biste to uradili stavite ga na neki drugi, pa ga pomerite do rupe. Dogurajte još jedan na koji ćete da se popnete da biste gurnuli gornji u rupu. Posle toga ubacite ostale. Pazite da linije na bloku odgovaraju crtežu koji treba da se kompletira. Kad završite, sledi kraća animacija. Oslobodili ste prekidač koji se nalazi u drugoj prostoriji koja se nalazi iza onih prvih drvenih vrata. Vratite se do njih pa uđite i idite do kraja i aktivirajte prekidač. Pišće i druga pedala. Sada treba da se popnete na pedale kako bi se spustile dole i zabravile. To će izazvati protok vazduha iz rešetke. Zaletite se i držite X da biste preleteli preko toga. U jednom trenutku će SONY preuzeti kontrolu i spustiti vas na zid daleko iznad. Popnite se na desnu ivicu i idite do velikog plavičastog foajea. Treba da uništite 4 kristala.

Prvi kristal

Idite desno i naići ćete na veliki stakleni zid. Uđite na vrata i idite pravo dok ne vidite zvono.



Uđite na vrata iza zvona. Idite do metalne rešetke i prođite je. Usput utamanite neke samuraje. Kad prođete rešetku desno, nađite vrtlog i transformišite se u materijalni mod. Utamanite pauke i poređajte blokove tako da se njihovi otvori uklapaju sa onima u zidu tako da napravite vazdušni tunel. Jedan kristal će pući, a vi se vratite do zvona.

Drugi kristal

Idite do prvih vrata u prostoriji pored kojih ste prošli i na kraju hodnika je ista metalna kapija kao i prethodna. Prođite je i opet vas čekaju šuplji blokovi. Ista priča, malo mućnite glavom i kompletirajte cev. Ton će razbiti još jedan kristal. Ponovo se vratite u hodnik gde se nalazi zvono. Na kraju hola se nalazi veliki prozor koji treba da razbijete. Na njemu su vinjete zvona, što nas navodi na zaključak da treba nekako upotrebiti zvono. Idite do zvona, udarite ga i odmah se zaletite i skočite preko zida i preko rupe u dvoranu. Odmah odatle nastavite pravo i siđite do drugog zvona i udarite i njega i prozor će se razleteti u komade. Morate da budete brzi da biste uspeli. Vratite se do mesta gde je bio prozor i na zidu pokrenite ručicu.



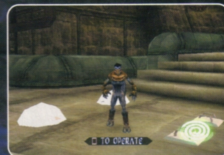
To će otvoriti vrata sa vremenskom bravom, tj. vrata koja će se zatvoriti posle nekog vremena.



Da se ne mučite, odmah da vam kažem da do njih nema šanse da stignete! Ali, ako pređete u duhovnu dimenziju gde vreme stoji, stižete garant! Skočite dole i idite do donjeg zvona, ali pre nego što siđete do kraja, skrenite desno jer sada na zidu imate hodnik koji vodi u tajnu sobu. Idite pravo i upotrebite vrtlog da se vratite u materijalni svet. Samo nastavite dalje dok ne dođete do braon vrata. Usputne neprijatelje neću ni da pominjem. Stići ćete do kapsule u kojoj se nalazi energetski dodatak. Treba da ga uzmete i to ćete uraditi ovako: idite dalje i prođite kroz crvenu metalnu kapiju. Opet vas čeka slagalica sa blokovima. Nije teška, samo treba da kompletirate slike. Ako vam se čini da nema dovoljno blokova - ne brinite, tu su. Kad se kapsula otvori, pokupite dodatak



i idite u tajnu sobu jer je vreme da razbijete još dva kristala. Iz nje idite prolazom i skočite dole. Naći ćete se u sobi koja je opasana sa cevi. Popnite se na cev i penjite se dok ne dođete do čvrste podloge. Kada se put podeli, idite levo i kad stignete do kraja staze u veću prostoriju, opet levo. Stići ćete do kristala. Sa njihove leve strane nalaze se vrata. Prođite ih!



Treći kristal

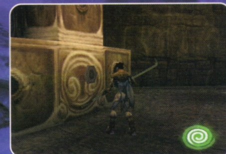
Put se odmah deli i idite levo do kraja. Doći ćete u prostoriju sa tri bojlera koji nemaju svrhu. Ili imaju? Skočite na srednji i otvorite ga.



Zatim skočite na krajnji desni i otvorite i njega. Još jedan kristal je razbijen.

Četvrti kristal

Vratite se do kapije, pa idite desnom stazom. Opet imate tri bojlera. Prvo otvorite srednji, pa onda gornji i kristal je u parčićima. Idite do malih blokova koji su bili pokriveni kristalima i pomerite ih tako da svi budu okrenuti na istu stranu. Opet iz otvora ide para, pa skočite i letite pomoću nje sve dok ne dođete do prve od dve žute cevi. Gurnite komad cevi koji stoji uspravno, pa odletite do druge cevi i uradite isto. Onda idite na braon stazu koja je između dve cevi i idite do kraja. Doći ćete u sobu punu platformi. Ne zamajavajte se sa paucima, nego okrenite dva prekidača na podu da otvorite prolaz. Popnite se na rešetku i skočite na cevi pa sa njih na najvišu platformu, na kojoj imate oružje ili direktno u novootvoreni prolaz. Na njegovom kraju je rešetka pa je prođite. Skočite dole i pronađite vrtlog da se vratite u normalu. Pazite! Čim se vratite u normalu, čekaju vas dva pauka odmah ispred vas! Utamanite ih i idite do bloka koji ima točak u sredini.



Pokrenite ga i iz jedne od tri cevi će početi da ide vazduh. Popnite se na najvišu cev i prođite kroz mali prolaz sve do zvona. Popnite se na cev koja ide po zidu i idite sve do vrha, pa pređite u drugu prostoriju. Tu se nalazi visoka žuta cev na kojoj stoji ventil.





On je tako postavljen da ga ne možete dohvatiti sa zemlje. Idite do gomile kamenja i izvucite kocku. Gurnite je do ventila i sada ga okrenite. Pustili ste vazduh i iz druge cevi. Pređite preko gomile stena i popnite se na ivicu i nastavite putem ka sobi sa trećim ventilom. Tu imate cev koja ide oko prostorije. Popnite se na nju i idite do kraja pa skočite na cev ispod. Odmah tu je deo cevi koji stoji uspravno i koji treba da srušite. Sad idite do ventila i okrenite ga. U sobi sa tri cevi vazduh konačno izlazi iz sve tri. Krenite tamo i u sobi gde ste pomerali kocku, pomerite je opet na drugi kraj kako bi mogli da dohvatite ivicu i izađete napolje. Kad stignete do njih, skočite na tri cevi i iskoristite vadušnu struju da poletite uvis do staze. Idite novom stazom desno sve dok ne stignete do sobe sa teleportom. Aktivirajte ga i vratite se u hodnik pa nastavite drugim delom staze. Tamo ćete videti slomljenog vojnika i plamenobacač koji radi.



Taj plamen će vam trebati i to vrlo brzo. Sledi bitka sa Zephonom.



Treći Boss: ZEPHON

Ovo je Boss koga je prilično teško pobediti. Liči na ogromnog insekta-vampira. Pažljivo mu priđite da biste ga naterali da udari svojim klještima u zemlju. Tako će da se zaglavi pa ga možete udariti po njima. Tada će on da snese jaje koje vi treba da uzmete i da odnesete do plamenobacača. Primaknite ga plamenu i kada se zapali bacite ga na Zephona. To treba da uradite tri puta da biste ga pobedili. Pošto je on insekt, moći koje ćete dobiti od njega su penjanje uz zidove, ali samo u materijalnom svetu. Pošto ste pobedili Bossa, vreme je za novi artefakt - STONE GLYPH. Idite do teleporta i odbacite se do spiralnih stepenica (znak liči na okrenuto ćirilično slovo Z. Odatle skočite u jezero i idite levom stranom dok ne naiđete na tunel koji će vas odvesti do mesta gde ćete odmah upotrebiti svoju novu moć - penjanje po stenama. To možete samo po sivim delovima zidova i stena.



Popnite se i idite stazom. Videćete kratku animaciju koja će vam pokazati šta dalje. Uskočite u desno oko lobanje



i na kraju staze su još dva zida po kojima se možete penjati. Na vrhu se popnite na gredu i okrenite na levo pa skočite na ispust u zidu. Pređite u duhovni svet i priđite do ivice pa se okrenite desno. Videćete početak grede. Skočite na nju koristeći visoki skok. Idite po gredi do platforme, pa se okrenite oko sebe i videćete još jednu gredu. Idite po njoj dok ne dođete do plavog vrtloga. Vratite se u normalu i okrenite se ka velikoj platformi i videćete iznad nje još jednu gredu. Skočite na nju i idite napred pa se okrenite za 180 stepeni. Iznad vas je još jedna greda na koju treba da se popnete. Odatle pređite na spiralne stepenice i popnite se njima do vrha. Sa vrha skočite na manju platformu pa idite desno. Odatle se popnite za jedan nivo više i idite do ulaza u pećinu pa uđite unutra. Idite do kraja dok ne izađete na platformu na kojoj je nekada stajala lobanja. Stanite na ivicu i pogledajte levo i videćete malu platformu na kojoj je baklja. Skočite dole, ali PAZITE! Ako padnete pogrešno, moraćete ceo put da pređete ispočetka. Snimite poziciju. Idite putem do pećine pa se popnite gore. Kad prođete dva velika plamena,



okrenite se desno i popnite se na platformu. Gurnite odozgo jedan blok jer će vam trebati. Ugurajte ga u otvor na zidu u koji se uklapa slika. Sledi još jedna komplikovana slagalica sa blokovima (oh, koliko još fizikalisanja do kraja igre ima?). Postoje skriveni blokovi izvan ove prostorije koje treba da upotrebite. Oni su u tajnoj sobi iza statue. Skočite na gornji nivo u ovoj prostoriji i idite malim vratima u sobu iza. Kad nađete skrivene blokove treba samo da ih rasporedite na mesta gde pripadaju. Upotrebite prethodno iskustvo sa slagalicama da razdvojite blokove koji su naslagani jedan na drugi. Kad završite posao, statua će oživeti i razbiti stenu ispred sebe i osloboditi Stone Glyph.





Kad konačno uzmete Stone Glyph izađite iz pećine i okrenite se levo i skočite. Odlepršajte dole i naići ćete na nova vrata od teleporta. Uđite i aktivirajte ga.

Grobnica Serafana - Uspavanog Sveštenika

Ako ste pažljivo slušali priču posle pobede nad Zephonom, čuli ste da treba da odete do planina iza Pillara od Nosgoth-a. Gde je to dođavola? E, uđete u teleport i odaberite kapiju sa znakom Dreamcast-a (spirala). To je na samom početku igre u katedrali. Odbacite se tamo i uđite. Vratite se na mesto gde ste isprebijali Kaina i ponovo ćete se sresti sa Ariel. Ona će vam reći šta treba dalje da radite. Kad se ispričate, upotrebite svoju novu moć penjanja po zidovima desno od ulaza. Popnite se i idite desno do kraja. Stići ćete do dvoja vrata. Uđite na bilo koja i skočite dole u dolinu i idite dok ne vidite kratku animaciju o Grobnici Serafana. Idite levo i potražite mesto za penjanje. Popnite se i uđite u zeleni prolaz koji vodi do teleporta. Sada se vratite do ruševina i prođite kroz kapiju. Na vrtlogu se vratite u normalu i odmah pokupite oružje jer vas čeka pacijent. Idite do drvenih vrata i kroz njih, pa idite do kraja i naći ćete blok u zidu u centru prostorije. Izvucite ga i otvorite put u grobnicu.



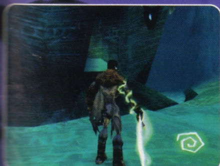
Posle animacije će vam izgledati da nemate gde da idete, ali opet pređite u duhovni svet i pod će pasti.



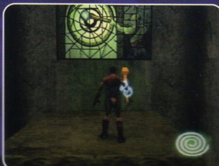
Pređite kroz rešetku i preskočite kanal pa idite levo do portala i vratite se u normalu. Čeka vas novi Boss, najlakši od svih.

Četvrti Boss: MORLOCK

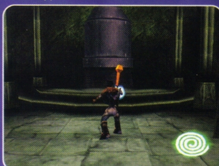
Njega ćete pobediti za par sekundi. Udarite ga nekiliko puta i dok je ošamućen probodite ga sa Soul Reaver-om ili ga bacite u vodu ako nemate Reaver. Od njega ćete uzeti moć da ispaljujete energetske projektile i lako razbijate predmete koje do sada niste mogli. Vreme je da pokupite Sound Glyph. Desno od rešetke kroz koju ste ušli otvorio se novi prolaz. Idite kroz njega i iza drvenih vrata imate zid po kome možete da se penjete. Pređite u duhovni svet i prođite kroz trouglasta vrata, pa idite dok ne izađete izvan grobnice. Idite do teleporta i prebacite se u katedralu gde su zvona i zid od stakla.



Jeste, opet ćete da skačete po silosima, ali ako ste mogli jednom moći ćete opet. Idite u prostoriju gde ste leteli u vis pomoću vazdušne struje, ali nemojte da letite, nego padnite dole. Imate trougaoni otvor pa uđite u hodnik i idite do kraja. Doći ćete do mesta gde imate zid po kome možete da se penjete, a na ivici se nalazi stakleni zid koji vam ometa prolaz. Pošto imate moć da bacate projektile, nanišanite na zid i razbijte ga pa se popnite i idite do rešetkastih vrata i prođite ih. Nastavite dalje pored tri velika stuba do kraja prostorije i uzmite palicu sa zida. Trebaće vam kasnije da udarite u veliko zvono. Vratite se nazad do kapije i popnite se uz zid. Okrenite se levo i videćete malu platformu na zidu. Nanišanite pažljivo i bacite palicu da padne na nju, i pređite u duhovni mod i skočite na prvi stub. Na njemu imate vrtlog, pa ga upotrebite da se vratite u normalu i skočite na platformu da uzmete palicu. Vratite se na stub pa skočite na drugi i sa njega na treći. Na trećem stubu spustite palicu da je ne biste bacili, pošto treba da energetskim projektilom razbijete još jedan prozor.



Onda uzmite palicu i bacite je u rupu gde je bio prozor pa se opet prebacite u duhovni svet. Preskočite provaliju, vratite se u normalu, pokupite palicu i idite pravo do velikog zvona. Udarite u njega i stiže Soud Glyph.



E, sad opet idite nazad u arenu gde ste pobedili Morlock-a. Najbrže ćete stići pomoću teleporta. Kad stignete do arene, upotrebite moć i gađajte blok koji stoji u zidu.

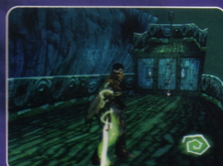


Kada ga izbijete napolje, skočite u otvor i pređite sa druge strane. Idite levo pa pređite kroz vodu. Kad izađete iz vode idite levo i vratite se u normalu. Produžite dok ne dođete do malog bazena pa ga preskočite i idite do zida po kome može da se penje. Popnite se pa se okrenite za 180 stepeni i skočite na viši od dva stuba. Opet upotrebite projektil da oborite blok sa stuba pa skočite na njega. Sa njega na platformu, pa prođite kroz drvena vrata. Čim uđete idite desno do metalne kapije i prođite, pa se na plavom vrtlogu vratite u normalu. Čim se unormalite čekaju vas dva kandidata za seckanje. Kad ih iseckate, priđite kavezu i gađajte blok koji je unutra.





Pošto ste ga pomerili, prođite kroz rešetku i popnite se na njega pa iskočite na put. Posle dužeg pešačenja doći ćete do litice sa koje se vidi stari Španski brod. Skočite na njega i idite na njegov najviši deo kako bi mogli da skočite na platformu na steni.



Idite levo i uđite u tunel sve do plavog vrtloga i vratite se u normalu. Zatim uđite na desna vrata i aktivirajte portal. Vratite se pa uđite na druga vrata. Idite dok ne stignete do vrata koja na sebi imaju znak projektila.



Razbijte ih i odgledajte animaciju koja predstavlja Drowned Abbey kao i klan Rahab-a. Čudovišta koja ćete sretati više ne možete ubiti tako što ih bacite u vodu, jer ona žive u vodi. No dobro, siđite jedan stepenik na niže, pa se okrenite desno i skočite na plaftormu koja viri iz vode, pa zatim na sledeću i još jednom. Odatle skočite na ivicu polukružne stene i idite okolo pa skočite na zakošenu platformu. Idite do kraja kosine pa skočite na desno do predvorja. Tamo vas čeka novo čudo, vampirolika zmija koja će vas gađati. Ako padnete dole ima dobro da se napešačite da biste se vratili ovde. Tu se nalaze vrata iza kojih vas čeka još jedan vampir. Udrite ga projektilom i idite do zelene sobe koja se račva na 4 strane. Pazite da ne padnete u vodu. Idite oko ogromnog šrafa u sredini do suprotne strane i uđite u prolaz. Na njegovom kraju će vas čekati metalna vrata koja treba da pređete. Pre nego što uđete, odvalite cevku sa zida jer nemate oružje, a čekaju vas zmijurine. Idite do sledećih metalnih vrata pa dalje do jedne veće prostorije. Opet stižete do manjeg bazena iz koga vire stubovi. Pogodite šta sad. Prvo pokupite oružje. Kad pređete na drugu stranu čeka vas zmija. Da biste izbegli da završite u vodi, jer vaş zmija gađa, gađajte vi nju sa daljine kako biste se lakše dočepali čvrstog tla, a onda se obračunajte sa njom. Idite zelenkastim hodnikom i prođite vrata. Nastavite i stići ćete do vode. Uđite i idite pravo sve dok ne



stignete u veliku prostoriju sa podom koji liči na šahovsku tablu.



Idite desno do platforme na kojoj je plavi vrtlog. Unormalite se i popnite se uz zid sa vaše leve strane. Sad pripremite živce, jer vas čeka skakanje sa grede na gedu do druge strane.



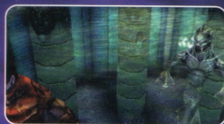
Ako padnete u vodu nadrljali ste opako, jer morate sve ispočetka. Sa zadnje grede skočite levo na balkon i otarasite se dve zmije pa razbijte prozor na drugom kraju balkona. E to što vidite vas neće ni malo obradovati. Naravno, treba opet da skačete sa figure na figuru.



Sa poslednje figure skočite na stazu koja je kratka. Odatle pogledajte levo i videćete silos koji viri iz vode. Skočite na njega. Idite desno i videćete zvonik pa skočite tamo.

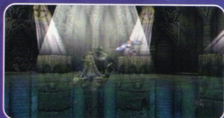


Povucite lanac da zazvoni zvono i to će otvoriti vrata na dnu spiralnih stepenica sa vaše leve strane. Idite niz stepenice, pa kroz vodu do drugih stepenica. One će vas odvesti u sobu u kojoj vas čeka novi Boss. Popnite se na stub pa skačite u krug od stuba do stuba dok ne stignete na najviši na kome se nalazi vrtlog. Vratite se u normalu i spremite se za bitku sa novim Bossom.



Peti Boss: RAHAB

Rahab je vodeni zeka i on ima problema sa suncem. Pošto oko vas ima dosta prozora, jasno vam je šta treba. Polupajte prozore i pustite svetlost unutra i on je gotov.



Od njega ćete dobiti moć da prilikom dodira sa vodom ne prelazite u duhovni svet i moći ćete da plivate.

Sada bi trebalo da pokupite i ostale Glyph-ove, ali oni nisu od nekog bitnijeg značaja za dalju igru. Ukratko ću vam objasniti gde se nalaze i kako se uzimaju, pa ako želite, pokupite ih. U svakom slučaju treba da napustite Drowned Abbey, što će malo da potraje. Skočite u vodu i zaronite do dna pa izađite putem kojim ste došli i vratite se na zvonik. Posle animacije koja vam najavljuje novog Boss-a DUMU, treba da se vratite do sobe gde je pod kao šahovs-ka tabla i gde ste skakali sa grede na gredu. Skočite u vodu i idite levo dok ne naiđete na ispust na zidu. Skočite na njega i idite putem koji već poznajete. Kad uđete u tu prostoriju idite smo pravo i videćete prozor pod vodom.

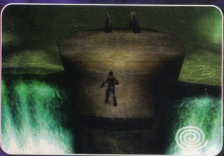


Razbijte ga i prođite, pa plivajte spiralnim stepeništem na dole. Dole pratite levi zid sve dok ne naiđete na proširenje i na još stepenica. Idite njima i doći ćete do još jednog prozora. Razbijte i njega i prođite, pa na kraju izađite iz vode. Na kraju sobe uđite u vatru i od sada ćete uvek moći da dobijete Fire Reaver kada se blizu vas nalazi vatra.



Vratite se nazad i idite desno uz stepenic i odmah na njihovom kraju idite desno d trećeg prozora pa razbijte i njega. Sad pl vajte do mesta gde vidite sunčev zrak uđite u tunel. Izaći ćete u veliku prostorij na čijem suprotnom kraju opet posto ulaz. Uđite i nastavite i kad stignete sledeću prostoriju nađite prolaz koji je p njenom vrhu. To će vas odvesti u poto pljeni grad. Nađite stepenice i konačn izađite napolje. Sada bi trebalo da nađet Fire Glyph. Samo ću vam ukratko reći gd se nalazi. Umesto da stepenicama izađet napolje, idite na drugu stranu. Prođite kro bazen pa kroz drvena vrata i upotrebit ručicu na desnom zidu. Odmah pređite duhovni mod da zaustavite vreme. Ka prođete vrata, vratite se u normalu i imat još jednu ručicu. Dalje nastavite sami, jedino što treba da znate je da treba d upalite vaš mač na plamenu jer ćete mora plamen da prenesete do kugle koja s nalazi u rukama statue. Tako ćete dobit Fire Glyph. Sledeći je Sunlight Glyph koji s nalazi u katedrali. Izađite stepenicama i Drowned Abbey, nalazite se u dvorc Razielovog klana. Treba da se vratite d katedrale, tačnije da uđete u jarak koji j opkoljava. Tu imate rešetku koju treba d prođete i idite pravo. Usput ćete videti pa animacija koje će vas voditi. Ne zavaravajt se da ćete brzo završiti posao. Kada s budete dobro namučili uzećete Sunligh Glyph koji ćete naći kod svetionika. Jo vam ostaje da uzmete Water Glyph. Idit na početak do Abyss Cliffs. Da bi brz stigli upotrebite teleport sa Dreamcas znakom. Popnite se mostićem na platfor mu i skočite na sledeću koja je pravo (do sada ste uvek išli levo). Pravo ispred vas j staza kojom stižete do sledećeg Boss-a, ako ipak hoćete da idete da tražite Wate Glyph idite levo i nađite Human Citadel Verujem da ćete se snaći i pronaći artefak ako vam je baš neophodan. Kad ga nađete sledi potraga za vašim bratom Dumom (Dumah).

Dakle, pošto ste skočili pravo u vodu sa druge platforme u Abyss Cliffs,



iskočite iz vode na drugu stranu i idite sta-zom samo pravo dok ne stignete u snežnu dolinu. Prođite je i idite uz desni zid do stuba po kome može da se penje. Iza njega ima pećina u kojoj se nalazi još jedan tele-port. Idite do stuba i popnite se gore. Skočite u pećinu. Popnite se ponovo na stub i leđima okrenuti pećini skočite na zidine dvorca.



Odatle idite do kraja pa prođite kroz veliku kapiju i doći ćete do rešetkaste kapije. Pređite u duhovni mod i prođite je pa prođite vrtlog da se unormalite. Odmah tu priđite kapiji i gađajte blok u centru kaveza da se pomeri do suprotnog zida (zvuči malo poznato zar ne?). Pređite u duhovni svet i prođite do bloka, pa preko njega izađite na gornju stazu i vratite se u materijalno stanje. Skočite dole kroz prolaz i idite do bloka koji je uguran u zid. Izvucite ga i sa njega skočite u vis na zidine. Odatle treba da skočite preko na otvor i idite tunelom dalje dok ne vidite animaciju koja pokazuje šta treba dalje. U sredini između dva bazena zelene vode, nalazi se most. Skočite na njega i idite desno pa se popnite na ivicu. Upotrebite ručicu da ispraznite vodu iz bazena. Skočite u prvi bazen i sa dna prebacite jedan blok koji vam treba u drugi bazen. Zatim to uradite još jednom, samo nemojte da ga gurnete u bazen, nego neka ostane gore na mostu, jer treba da naslažete 3 komada jedan na drugi u drugom bazenu. Zatim sva tri bloka odgurajte do druge strane, a četvrti stavite pored da bi sa njega skočili na vrh ta tri. Odatle sada možete da skočite na drugu stranu. Idite pravo i skočite u sobu koja ima dva nivoa. Idite levom rampom i okrenite ventil,



pa pređite na desnu i pomerite prekidač. To će izazvati eksploziju i razvaliti vrata iza vaših leđa. Uđite u prolaz koji će vas odvesti u prostoriju iznad one sa kavezom gde ste gađali blok. I tu imate blok koji treba da gurnete dole. Onda siđite i popnite ga na onaj koji je već dole i gurnite ih zajedno prema zidu suprotno od onog odakle ste skočili. Siđite dole u žuti prolaz i sledi još jedna animacija. Videćete da treba da se popnete skroz do vrha i pomerite ručicu. Pređite u duhovni mod i popnite se dok ne stignete do vrtloga, pa se unormalite i skočite preko puta i pomerite ručicu.

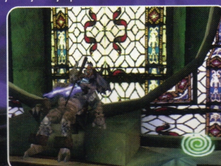


To će spustiti pokretni most. Skočite dole i uđite u sivi prolaz. Idite do račvanja puta i skrenite desno pa idite do kraja. Izvucite blok iz zida i popnite se na njega i skočite gore. Opet ćete videti kraću animaciju koja će vam pomoći da shvatite gde treba da idete. Neće ići bez promene moda, pa skočite na najniži stub pa se prebacite u duhovni svet i skačite po ostalima i tako dalje. Kad skočite na ivicu, skočite i letite preko ograde sve do obeliska. Gurnite ga i on će pasti i polomiti kapiju kroz koju ćete stići do Duminih odaja. Sledi animacija, pa još jedna kad otvorite vrata.



Šesti Boss: DUMAH

Da biste se tukli sa njim, prvo treba da ga probudite i to tako što ćete izvući tri koplja kojima je prikucan za tron.



On je možda najjači Boss u igri i ni jedan Razielov udarac mu ne može ništa. Zato ga izvucite iz njegovih odaja i odvedite u Furnace Room (ona soba sa ventilom, gasom i eksplozijom) i kad stane na sredinu sobe, upotrebite prekidače da od njega napravite čips.



Nemojte da mu bežite previše brzo da bi mogao da vas prati. Do te sobe stižete preko onog pokretnog mosta koji ste spustili. Od njega ćete naslediti moć okretanja koju možete da koristite i kao oružje i kao alat, jer sada možete da okrenete predmete što ranije niste mogli. Možete ako vam je potrebno odmah da isprobate moć, da se vratite u Dumine odaje i okrenete statuu. Svaki put kada je okrenete otvoriće se neka vrata. Iza jednih ćete pronaći dodatak. Sada se vratite do snežne doline i idite putem kojim niste išli dok ne stignete do velikog sunčanog sata na zemlji. Vratićete se lako, samo pređite u duhovni mod i prođite kroz rešetke i stići ćete u dvorište zamka. Vratite se u normalu, otvorite kapiju i popnite se na zidine pa skočite dole. Nastavite dalje levo i samo pravo pa ćete stići do sata.



Upotrebite svoju novu moć da okrenete sat i tako otvorite vrata. Moć se upotrebljava tako što treba brzo da trčite oko sata. Za vama će se pojaviti plava traka, tako da znate da radite ispravno. Uđite kroz novootvorena vrata i idite plavičastim tunelom sve do metalne kapije. Posle kapije idite desnim prolazom do sobe sa teleportom pa ga aktivirajte. Vratite se nazad pa idite levim putem do kraja. Ubijte čudovište pa se prebacite u duhovni mod. Na levoj strani će se pojaviti pukotina pa prođite njome. Idite kroz prostoriju do njenog drugog kraja pa se vratite u normalu. Levo i desno ćete videti vrata. Upotrebite najnoviju moć da zarotirate predmet u sredini sobe kako bi se vrata otvorila.



Idite kroz leva vrata i prođite kroz metalnu kapiju i odmah iza nje se vratite u materijalni svet. Pogledajte simbole, pa izvucite blok iznad koga je plava "sedmica"





i gurnite ga na niži nivo, a izvucite blok ispod crvenog "Z" i premestite ga ispod sedmice. Prebacite se u duhovni svet pa idite na drugu stranu. Unormalite se pa blok koji ste gurnuli dole, izvucite i ugurajte ispod crnog slova "Z". Ponovo se vratite desno i izvucite blok ispod sedmice i ugurajte ispod crnog "O".



To će otvoriti sva vrata. Siđite dole pa prođite kroz velika dvokrilna vrata. Ući ćete u sobu sa ružičastim stubovima. Idite desno do sledećeg rotirajućeg prekidača. Okrenite ga otvorite sobu gde možete da dopunite Glyph-ove. Vratite se i idite do kapije pa je prođite u duhovnom modu. Dolazite u prostoriju sa iskrivljenim gredama.



Preskočite na drugu stranu pa onda desno da se vratite u normalu. Skočite pažljivo nazad pa uđite u prostoriju sa blokovima. Preskočite do njih, namestite ih ispred rupe, skočite nazad i gađajte ih da uđu na mesto. Otvorićete vrata. Idite dalje tunelom do prostorije sa četiri rotirajuća prekidača. Okrenite ih sve tako da žutim krajem budu okrenuti ka centru i pogledajte animaciju.



Idite do tih vrata, dakle vratite se skroz nazad do one pukotine kroz koju ste prošli u duhovnom svetu. Idite do vrata i videćete kraću animaciju. Kada se završi treba da upotrebite moć na kazanu i otvoriće se sivi prolaz. Na njegovom kraju se nalazi okrugla soba u kojoj je sat koji treba da namestite na 6:00.



Kad se pod otvori, skočite dole. Na dnu ima par staklenih prizmi koje treba da okrenete prema boji na zidu. Kada to uradite sa sve tri prizme, rotirajte ogledalo u centru da svetlo padne na svaku prizmu.



To će otvoriti još vrata. Izađite pa idite stazom dole do dvobojnih vrata. Uđite i naći ćete se u kružnoj sobi sa velikim satom u sredini. Podesite sat prema bojama oko njega i otvoriće vam se trougaona vrata.



Idite kroz njih i put vas vodi na dole i to poprilično duboko. U jednom trenutku treba da preskočite na platformu i da nastavite na dole sve dok ne stignete do sobe sa dva džinovska zupčanika.



Siđite do njih i sklonite blokove tako da zupčanici mogu slobodno da se okreću. Skočite na levi zupčanik pa sa njega na podignutu platformu. Sa nje skočite na stazu na zidu pa idite do drugog kraja. Odatle sačekajte klatno da dođe do vas, skočite na njega, pa sa njega levo na otvor. Skočite dole u otvor pa idite stazom do malog hodnika sa desne strane. Uđite u njega i kroz rešetku gađajte blok da se pomeri. Nastavite put na niže do sledećeg hodnika pa ponovite postupak. Na kraju se nalazi prostorija u kojoj se nalaze blokovi i nekakva slagalica na podu. Pomerite blokove da kompletirate slagalicu i otvoriče vam se prolaz dalje.



Idite i skočite dole i naći ćete se pored tri odvojene sobe u kojima su nekakvi simboli i po jedan kružni prekidač. Vratite se malo nazad i videćete kako treba da uklopite simbole.



Kad ih poređate platforma koja se ljulja će pasti i omogućiti vam da dođete do prekidača u svakoj sobi. Pomerite prekidače i ulazna vrata će se pomeriti i otkriti novi prolaz. Idite njime do kraja. Usput ćete videti pet animacija koje će vas pripremiti za finalnu borbu sa Kainom.

Poslednji Boss: KAIN

Kain je najjači Boss u igri, ali ga uopšte nije teško pobediti. Dovoljno je kao i prvi put da ga udarite 3 puta i on će biti pobeđen. Stanite u centar prostorije gde se nalazi portal koji vam stalno drži energiju na maksimumu.



Treba vam Soul Reaver da biste ga udarili(109), a to možete samo kada vam je energija na maksimumu.



Dok se on priprema, skočite do njega i udarite ga. On će se onda popeti za jednu platformu više. Kada ga udarite treći put, nećete ga ubiti, već će da pobegne u jedan od crnih portala u kojima ste gledali onih 5 animacija.
I to bi bilo to. Nadam se da ste uživali u igri bar koliko i ja, ako ne i više.

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije vesti iz sveta igara, prikaze najboljih igara, glasaj za najbolju igru nedelje. Zašto o igrama ne bi znao više od ostalih. Budi informisan na pravi način i na pravom mestu 041-20-20-20 pobednik. Čujemo se.



Medal of Honor: Allied Assault, Max Payne, Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek Armada 2, Europa Universalis 2, AstroRock 2000, Serious Sam the Second Encounter, Hooligans: Storm Over Europe, Alien vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Ghost Recon, Deadly Dozen



Bushido Blade 2, Anna Kournikova's Super Court Tennis, Blood Omen: Legacy of Kain, Rainbow Six, Dark Forces, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Asterix, Action Man, Syphon Filter 3, Spec Ops: Covert Assault, Tomb Raider

NINTENDO64

Duke Nukem: Zero Hour, Pokemon Stadium 2, Perfect Dark, Mario Kart 64, Star Wars: Battle For Naboo, Monster Truck Madness 64, PGA European Tour, Xena: Warrior Princess, The Talisman of Fate, Super Mario Bros. Deluxe, Supercross 2000



Lady Sia, Doom, Jurrasic Park 3: DNA Factor, Mario Kart Super Circuit, Rugrats: Castle Capers, Men In Black: The Series, ESPN Final Round Golf 2002, Advance Wars, Batman: Chaos in Gotham, Legend Of Zelda: Oracle Of Ages, Bomberman, Polaris SnoCross, Catwoman




World Series Baseball 2K2, Unreal Tournament, Sonic Shuffle, Army Men: Sarge's Heroes, Rainbow Six, Charge N' Blast, Sega Smash Pack 1 - Altered Beast, Sega Smash Pack 1 - Virtua Cop 2, Sega Smash Pack 1 - Golden Axe



Batman: Vengeance, Spashdown, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Smuggler's Run 2: Hostile Territory, Kinetica, Baldur's Gate: Dark Alliance, Spy Hunter, GTA 3, Half-Life, Twisted Metal: Black, Devil May Cry

1 TRIKOVI I ŠIFRE

Kada pozovete 041-20-20-20 pobednik, i izaberete opciju 1 saznaćete šifte i trikove za najnovije igre, za sve trenutno aktivne igračke platforme: PS, SONY PLAYSTATION, SONY PLAYSTATION 2 NINTENDO 64, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO GAME BOY COLOR, NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SEGA DREAMCAST. Sve na jednom mestu, dostupno u svakom trenutku.

Pošto saslušate uvodnu reč,ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 TRIKOVI I ŠIFRE

abc 2 VESTI

def 3 IGRA NEDELJE

ghi 4 OPIS IGRE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu













041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!



STROGO POV.

Assault Rigs

Sva oružja i predmeti
Za vreme igre pritisni Levo, Desno, Levo(2), Desno, Levo, Desno(2), Gore, Dole, Gore(2), Dole, Gore, Dole(2). Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se rečenica "Max weapons added... Oh yes."

Nevidljivost
Za vreme igre pritisni Levo, ×, Levo, ×, Levo(2), ×, Desno, ×, Desno, ×(2). Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se rečenica "Invincible! Yes indeedy."

Šifre nivoa

Nivo	Ime	Šifra
2	Nextgen	□, ×, □, ×, △, □
3	Thisway	△, □, □, ○, ○, △
4	Joyjoy	△, □, △, △, ○, △
5	Noddy	□, △, △, △, ×, △
6	Wastelands	△, □, ○, ○, ×, □
7	Vertigo	×, □, □, □, ○, △
8	Gemtower	△, □, ×, □, △, △
9	Bridge	□, △, □, ×, △, ×
10	Obliterate	△, △, ○, □, ×, □
11	Arena	△, △, ×, △, ○, □
12	PBM	○, □, △, △, △, ○
13	Ramps	△, □, ○, ×, △, □
14	Oasis	△, △, ×, □, □, ×
15	Halls	○, ×, △, △, △, △
16	Coaste	○, □, ○, ○, ○, □
17	Mine	△, △, △, ○, △, □
18	Look Gore	□, ○, □, ×, □, △
19	Deadline	×, ×, □, ×, △, ○
20	Fort	×, □, ×, △, △, □
21	Stairway	△, □, △, □, △, △
22	Park A Lot	□, □, △, ○, ,□, △
23	Zamcam	○, ×, ×, ×, ×, △
24	Shoot Me	△, □, □, △, △, △
25	Wild	△, ○, △, △, ○, □
26	Oil Rig	□, ○, ○, ×, ○, ×
27	Desno Way	×, ○, □, △, △, □
28	Waste Two	□, ○, □, □, □, □
29	Dodge	△, □, ○, ×, ○, ○
30	Air	□, ○, ×, ○, ×, △
31	Jump	○, □, ×, △, ○, △
32	Room 101	△, □, ×, ○, □, ×
33	Firepower	×, ×, △, ×, ×, □
34	Wave	×, ○, □, ○, ○, □
35	Push Off	○, △, ×, △, ×, △
36	Perimeter	×, △, △, ×, ×, □
37	Spiral	×, △, △, ×, △, □
38	The Castle	□, △, □, △, □, ×
39	Fortress	□, ×, △, ×, ×, △
40	Lifts Ahoy	△, ×, △, ○, □, ×
41	Push Me	○, ×, △, ○, △, □

All-Star Slammin' D-Ball

Mod za varanje
Na naslovnom ekranu pritisni Dole, Levo, Gore, Desno, ×, Rectangle, △, ○.

M.G. Solid 2: Sons Of Liberty

PlayStation 2

Neograničena municija
Sakupi sve značke sa likom kučića i uspešno završi igru i snimi se. Startuj novu igru i stavi periku koju si otključao. Kad je staviš imaćeš neograničenu municiju i nećeš morati da ponovo učitavaš igru.

Još jedan naslovni ekran
Uspešno završi igru i naslovni ekran će se pretvoriti u plavo.

Extremna težina
Uspešno odigraj da bi otključao ovu opciju.

Povećana sposobnost stiska
Pritisni L2 + R2 sto puta kad si okačen o ivicu da uradiš zgib i pojačaš svoj stisak na drugom nivou.

Kontroliši intermission sekvence
Za vreme intermission sekvence, pritisni desni taster na džojstiku da promeniš pogled ili R1 da zumiraš.

Codec kontrola
Za vreme Codec razgovora, pritisni levi ili desni taster na analognom kontroleru da upravljaš licem svog junaka. Pritisni L3 ili R3 da zumiraš lica. Pritisni R1 ili R2 dok Snake ili Raiden slušaju nekoga da bi čuli njihove misli.

Crash B.: The Huge Adventure

GB ADVANCE

Turbo
Uspešno završi igru da otključaš brže trčanje. Drži L za vreme igre da ideš brže.

Super Belly Flop
Pokupi sve predmete i dobićeš Super Belly Flop.

Bonus nivo
Finiširaj igru sa 100%. Igraj ponovo i bori se sa glavnim Bossom. Pobedi ga da igraš sa mutiranim Bossovima.

World Rally Championship

PlayStation 2

Izaberi "Extra" opciju u glavnom meniju, zatim "Codes" selekciju. Unesi:

Veće ubrzanje i maximalna brzina - "EVOPOWER".
Kola bez šasija - "THATSSTUPID".
Leteća kola - "FLOATYLIGHT".
Overhead kamera - "DOWNBELOW".
Okrenuta kamera - "ONTHECEILING".
Podvodna grafika - "WIBBLYWOBBLY".
Psychedelic grafika - "IMGOINGCRAZY".





STATE OF EMERGENCY

State Of Emergency



Preskakanje misija
Za vreme igre pritisni Levo(4), △. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se poruka.

Nevidljivost
Pritisni L1, L2 L2, R1, R2, ×.

Neograničena municija
Pritisni L1, L2, R1, R2, △. Napomena: Ne možeš držati oružje dok unosiš šifru.

Neograničeno vreme
Pritisni L1, L2, R1, R2, ○.

Punches decapitate
Pritisni L1, L2, R1, R2, □.

Povećanje lootinga
Pritisni R1, L1, R2, L2, △.

Mali ljudi
Pritisni R1, R2, L1, L2, ×.

Veliki ljudi
Pritisni R1, R2, L1, L2, △.

Normalna veličina ljudi
Pritisni R1, R2, L1, L2, ○.

Igraj kao Bull u kaos modu
Pritisni Desno(4), ×. Ili, Uspešno završi East Side nivo u revolution modu da otključaš Bulla u kaos modu.

Igraj kao Freak u kaos modu
Pritisni Desno (4), ○. Ili, uspešno završi Chinatown nivo u revolution modu da otključaš Freaka u kaos modu.

Igraja kao Spanky u kaos modu
Pritisni desno (4), △. Ili, uspešno završi Capitol City Mall nivo u revolution modu da otključaš Spanky u kaos modu.

Neograničeno kaos mod vreme
Uspešno završi sve kaos nivoe u arcade modu.

Headhunter



Sva oružja sa besknačno municije
Star Locker sadrži sva oružja sa beskonačnom municijom. Da otvorite Star Locker, polomite ploču Hanka Redwooda u Leila modu, i završite igru. Pazite: možda nećete moći da završite igru normalno, ako je Star Locker upotrebljen.

Prolaz kroz zidove
Nađite lokaciju sa liftom koji ima vrata kao kapiju. Držite L dok čučnete, i pritisnite A da otvorite vrata. Sada možete proći kroz sve zidove na tom nivou.

State Of Emergency



Chinatown nivo
Sakupi 25,000 poena u Capitol City Mall nivou u kaos modu da otključaš Chinatown nivo.

East Side nivo
Sakupi 50,000 poena u Chinatown nivou u kaos modu da otključaš East Side nivo.

Corporation Central nivo
Sakupi 100,000 poena u East Side nivou u kaos modu da otključaš Corporation Central nivo.

Last Clone Standing nivoi
Uspešno završi trominutnu i petominutnu verziju nivoa da otključaš Last Clone Standing verziju mape u kaos modu.

Upotrebi glavu kao oružje
Omogući "Punches decapitate" kod, zatim udari i uništi nekoga. Pokupi njegovu ili njenu glavu da je upotrebiš kao oružje.

Uništavanje zgrada
Upotrebi explozive (raketne bacače, bacače granata i molotovljeve koktele) da digneš zgrade u vazduh. Kada ubacuješ predmet u zgradu, nišani direktno u prozor i pogodićeš tačno u centar. Uništavanje zgrada je odličan način da zaradiš dosta para.

Star Wars: Racer Rev. - Racer 2



Bonus trkači
Da otključaš nove trkače, otključaj sve staze, zatim selektuj versus mod i igraj sa nekim trkačem. Da otključaš sve trkače, pobedi sve trke.

Igraj kao Anakin (Episode I)
Uzmi vreme najbržeg kruga za svaku stazu da otključaš Anakina.

Igraj kao Darth Maul
Uzmi top KO rezultat za svaku stazu da otključaš Darth Maul.

Igraj kao Darth Vader
Otključaj Anikin (Episode 1), Watto i Darth Maul, zatim pobedi tournament mod kao jedan od ovih trkača da otključaš Darth Vadera.

Igraj kao Sebulba (Episode I)
Osvoji prvo mesto u sva tri turnira kao Sebulba da otključaš Sebulbu.

Sve staze
Uspešno završi staze u tournament modu da otključaš određenu stazu u drugim modovima igre.

Popravka bez gubitka brzine
Kad si u trci i imaš oštećenje drži L2 + R2 za popravku bez gubitka brzine.

Pirates

Pirates: The Legend Of Black Kat



Za vreme igre drži R1 + R2 i pritisni:

Nevidljivost za Katarinu
×, ○, L3, Triangle, R3, Select, R3, L1, L2, □.

Nevidljivost za Wind Dancer
Select, Triangle, L1, ×, R3, L2, □, R3, ○, L3.

Neograničeni predmeti za pick-up
Triangle, L1, Select, L2, R3, L3, □, ×, R3, ○.

Neograničeni wind boost
Select, L1, R3, □, L3, ○, L2, Triangle, ×, L3.

Oslobodi sve sanduke sa blagom
R3, ×, Triangle, L3, ○, L1, Select, L3, □, L2.

Apocalypse



Ako pravilno uneseš šifru čećeš pucanj. Pauziraj igru zatim drži L1 i pritisni:

Izbor nivoa
△, Gore, ×, Dole. Zatim selektuj "Exit" da se vratiš u glavni meni sa novim opcijama.

Navidljivost
Dole, Gore, Levo(2), △, Gore, Desno, Dole.

Neograničeni životi
△, ○, ×, □.

Sva oružja
□, ○, Gore, Dole, ×, □.

Sva oružja i neograničena municija
×, △, ○.

Dopuni energiju
□, ×, △, ○.

Check point
△, □, ○, × da skočiš do drugog check pointa.

Skoči do mesta poslednje pogibije
□, ○, ×.

Beskrajni pad
×(6). Tako nema kraja dok padaš. Unesi ponovo ovu šifru da je isključiš.

Skloni oružje i energometar
Gore, □, Gore, ×.

Pirates: The Legend Of Black Kat



Svi ključevi za blago
○, Select, ×, □, R3, L1, L3, L2, Triangle, L3.

Wind Dancer Galleon dodatak
L2, Triangle, R3, L3, ×, □, R3, Select, L1, ○.

Napredovanje do Katarininog sledećeg mača
R3, Select, L2, L3, □, ×, L1, ○, L3, Triangle.

Extra zlato
Triangle, R3, L1, □, ×, R3, Select, L3, ○, L2.

Alternativna Glacial Gulf muzika
L1, ×, Triangle, L2, □, ○, L3, Select, R3, L3.

Kane otrovna glava
Triangle, L2, L1, □, L3, ×, L3, ○, R3, Select.

Alternativni Katarinini kostimi
Napomena: Ova šifra traži 2 igrača i 2 kontrolera. U glavnom meniju naizmenično drži L1 + L2 + Gore + Select + L3 na prvom kontroleru i R1 + R2 + Triangle + Start + R3 na drugom. Ako ispravno uneseš šifru čućeš kratku muziku. Pritisni R3 na prvom kontroleru da promeniš vrednost brojeva koji se pojavljuju na ekranu, zatim startuj novu igru ili prođi kroz snimljenu igru da vidiš kostime.

Rezultat
Original outfit and hair color 0000:0000
Blackbeard in purple 0000:0001
Red hair with red and orange bikini 0000:0010
Blue hair with orange and red bikini 0000:0011
Tan, brown hair, orange and yellow bikini 0000:0100
Blonde hair, orange and yellow bikini 0000:0101
Blonde hair, pink bikini 0000:0110
Blue hair, shiny silver bikini 0000:0111
Red hair, black bikini, black stockings 0000:1000
Pink hair, shiny black body suit 0000:1001
Blue hair, shiny copper body suit 0000:1010
Purple hair, shiny silver body suit 0000:1011

Mister Mosquito



Napomena: Drugi naslov je Ka.

Mama Mosquito
Na ekranu za izbor likova drži L1 i pritisni Gore, Desno, Levo, Dole, □(2), R1(3). Ako pravilno uneseš šifru čućeš usklik.

Tata Mosquito
Omogući "Mother Mosquito" šifru. Zatim drži L2 i pritisni Gore, Desno, Levo, Dole, □(2), R2(3) na ekranu za izbor likova. Ako pravilno uneseš šifru čućeš usklik.

Mini-igra za dva igrača
Drži Start + Select na drugom kontroleru. Pritisni □ da ideš pravo, × za skok, i Triangle kad je energija pri kraju, da uradiš super napad. Ili, drži L2 i neprestano okreći desnu analognu palicu.



EA SPORTS KNOCKOUT KINGS 2002

Legacy Of Kain: Soul Reaver



Pauziraj igru zatim drži L1 ili R1 i pritisni:

Sve mogućnosti
Gore(2), Dole, Desno(2), Levo, ○, Desno, Levo, Dole.

Dopuni energiju - Dole, ○, Gore, Levo, Gore, Levo.

Maksimalna energija
Desno, ○, Dole, Gore, Dole, Gore.

Obnovi energiju do sledećeg nivoa
Desno, ✕, Levo, △, Gore, Dole.

Dopuni magiju - Desno(2), Levo, △, Desno, Dole.

Maksimalna magija
△, Desno, Dole, Desno, Gore, △, Levo.

Prođi kroz barijere
Dole, ○(2), Levo, Desno, △, Gore.

Penjanje uz zid - △, Dole, L2, Desno, Gore, Dole.

Hurt Raziela
Levo, ○, Gore(2), Dole.

Soul Reaver
Dole, △, L2, Desno(2), Dole(2), Levo, △, Dole, Desno.

Aerial Reaver
✕, Desno, Gore(2), △, Levo(2), Desno, Gore.

Kain Reaver
✕, ○, Desno, △, Levo(2), Desno, Gore.

Fire Reaver
Dole, Gore, Desno, Gore, Dole, Levo, ○, Desno, Dole.

Napravi Fire Reaver
△, Desno, Dole, ○, Gore.

Snaga - Levo, Desno, ○, Levo, Desno, Levo.

Constrict
Dole, Gore, Desno(2), ○, Gore(2), Dole.

Force Glyph - Dole, Levo, △, Dole, Gore.

Stone Glyph
Dole, ○, Gore, Levo, Dole, Desno(2).

Sound Glyph
Desno(2), Dole, ○, Gore(2), Dole.

Water Glyph - Dole, ○, Gore, Dole, Desno.

Fire Glyph
Gore(2), Desno, Gore, △, L2, Desno.

Sunlight Glyph
Levo, ○, Levo, Desno, Desno, Gore(2), Levo.

Mod za vraranje (pre-release verzija)
Za vreme igre pritisni □ + ○ da vidiš meni za varanje sa izborom nivoa, nevidljivost i druge opcije.

Knockout Kings 2002



Laka pobeda
Kada završiš igru bićeš u mogućnosti da odabereš šifru. Izaberi teleportovanje. Pritisni special i R1 da ga upotrebiš. Ako igraš na dva igrača ili u exhibition modu, setuj meč na jednu rundu. Upucaj protivnika nekoliko puta, zatim zadrži teleport do kraja runde i pobedićeš. Kada kreiraš boxera, daj mu Body Blaster kao specijalni pokret.

Bolje kreiranje likova
Kad formiraš igrača, podesi mu srce, snagu i brzinu. Važno je da ima jako srce.

Adidas Power Soccer '98



Šifre za varanje
Na start-up ekranu, drži L1 + L2 L2 + R1 R1 + R2 da vidiš ekran sa šiframa. Zatim unesi neku šifru:

Skriveni stadion
Pritisni □, ○, □, △(2), ○, ✕(2) da osposobiš "The Difference" stadion.

Bonus timovi
Pritisni ✕, △, ✕, □, ○, □, ✕, △. Zatim će se pojaviti nova zastava sa desne strane (Holandija).

Pobedi meč
Pritisni ✕, △(2), ○, ✕, □, ○, △. Zatim pauziraj igru da pobediš po svom izboru.

Mod velikih glava
Pritisni □, ○(2), ✕, △, ✕, □, ○.

Wolfenstein 3D



Božanski mod
Pauziraj igru zatim drži L + R i pritisni A(2), B, A(5). Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Sva oružja, ključevi, municija i energija
Pauziraj igru zatim drži L + R i pritisni A, B(2), A(5). Sva oružja i ključevi će se otključati, a tvoja energija i municija biće dopunjeni.

Preskakanje nivoa
Pauziraj igru drži L + R i pritisni A, B, A(2), B(3), A. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk otvaranja vrata. Kad igra ponovo počne startovaćeš na sledećem nivou. Napomena: Ako se ova šifra omogući na nivou 1, ići ćeš na tajna vrata.

STROGO POV.

Grandia 2



Alternativna igra
Uspešno završi igru jednom pa zatim igraj ponovo. Novi predmeti će se pojaviti na raznim lokacijama.

Knjiga rata
Da dobiješ Book Of War, pobedi Walnut igru 6 puta. Kad se vratiš iz igre daće ti Knjigu rata.

Veliki predmeti
Kada stigneš do Roanovog rodnog grada, idi do mornareve kuće. Kada igraš obaranje ruku i pobediš, dobićeš informaciju. Zatim sa Milleniom, igraj ponovo i pojaviće se veliki predmeti. Pobedi da ih osvojiš.

Specijalni ring
Da osvojiš ovaj ring, kad dobiješ Roana (King Roan) za člana tvog tima, izađi iz Palace. Kad izađeš, imaš dva mesta na koja možeš da ideš, Raul Hills i King Roan's palace na jugu. Idi na Raul Hills. Kad stigneš, "Special Stage" će se pojaviti. Možeš trenirati dok ne budeš spreman za pokret.

Lego Island 2: Brickster's Revenge



Castle Island
Idi do Darren's house i nađi Hospital page u dvorištu. Idi do Hospital's pošte. Pacijent će ti dati kartu za Castle Island. Idi na Ferry Pier koji ide na Castle Island.

Skateboard
Idi levo od svoje kuće da nađeš intersection. Zatim idi dole pravo putem u istom pravcu. Na uglu idi desno. Nastavi da hodaš sve dok ti Brickster ne da skateboard.

Ključevi
Od majstora koji popravlja kola.
Od čoveka sa radiom.
Idi na jug od tunela koji vodi na južni deo ostrva.
Pored farme na jugu ostrva.

1 On 1



Igraj kao Oscar i Mash
Počni igru u story modu za jednog igrača i sretni se sa Oscarom i Mashom.

Igraj kao King
Osvoji igru sa svim likovima uključujući Oscara i Masha.

Igraj kao Dr. T
Počni igru u story modu za jednog igrača i sretni se sa Dr. T.
Napomena: Njegovo pojavljivanje je slučajno.

Omake mod
Osvoji igru sa bilo kojim likom. Zatim će se pojaviti "Omake" mod. Slike od tri igrača će biti dostupne.

SPIDER-MAN

Spider-Man: The Movie



Uđite u "Specials" meni i unesite šifru. Ako dobro ukucate šifru čućete Zelenog Goblina kako se smeje. Unesite šifru ponovo da se vratite u normalan mod.

Mod za varanje - "ARACHNID".
Svi regularni nivoi, animacije, i galerija slika će biti otključani.

Biranje nivoa - "IMIARMAS"

Preskakanje nivoa - "ROMITAS".
Pauzirajte igru i odaberite "Next Level" opciju da odete na sledeći nivo.

Bonus trening nivoi - "HEADEXPLODY"
Beskonačno mreža - "ORGANICWEBBING"
Sve kontrole za borbu - "KOALA"
Igrajte kao Mary Jane - "GIRLNEXTDOOR"
Igrajte kao The Shocker - "HERMANSCHULTZ"
Igrajte kao naučnik - "SERUM"
Igrajte kao policajac - "REALHERO"
Igrajte kao Cap. Stacey (pilot helikop.) - "CAPTAINSTACEY"
Igrajte kao kompjterski lik model 1 - "KNUCKLES"
Igrajte kao kompjterski lik model 2 - "STICKYRICE"
Igrajte kao kompjterski lik model 3 - "THUGSRUS"
Napadi u Matrix stilu - "DODGETHIS"
Kostim Goblina - "FREAKOUT"
Mali Spider-Man - "SPIDERBYTE"
Spider-Man sa velikom glavom i stopalima - "GOESTOYOURHEAD"
Neprijatelji imajuvelike glave - "JOELSPEANUTS"
Pogled iz prvog lica - "UNDERTHEMASK"
Super kuliša - "CHILLOUT"

Headhunter



Sva oružja sa neograničenom municijom
Star Locker sadrži sva oružja sa neograničenom municijom. Da bi otključao Star Locker, moraš da razbiješ Hank Redwood's rekorde u Leila modu, zatim završi igru.
Napomena: Možda nećeš moći normalno da završiš igru ako je Star Locker upotrebljen.

Alexi Lalas Int. Soccer



Brazil 1970 tim
Na ekranu za izbor tima pritisni R1(3), Desno.

Igrači za sva vremena
U glavnom meniju pritisni L2(3), Desno.

Najbolji italijanski igrači (Azzuri)
U glavnom meniju pritisni L2, Gore(2), Desno.

Virtua Fighter 4

Virtua Fighter 4



Klasične pobedničke poze
Igraj sa kreiranim likom da dođeš do nivoa sa dva rangiranja. Drži Punch + Kick + Guard za vreme replay-a da možeš da izvedeš klasičnu pobedničku pozu. Isto uradi da bi došao do nivoa sa tri rangiranja. Drži Punch + Kick.

Virtua Fighter 1 fighter model
Drži Punch + Kick dok ne počne borba.

Druga pozadina u glavnom meniju
Selektuj "Options" u glavnom meniju. Izaberi "Settings", zatim "Game" i pritisni L1 + R1.

Training Stage 1 u versus modu
Igraj sa kreiranim igračem da dođeš do nivoa sa jednim rangiranjem da otključaš prvu trening scenu u versus modu.

Training Stage 2 u versus modu
Igraj sa kreiranim igračem da dođeš do nivoa sa 5 rangiranja da otključaš drugu trening scenu u versus modu.

Training Stage 3 u versus modu
Igraj sa kreiranim igračem da dođeš do Monarch rangiranja da otključaš treću trening scenu u versus modu.

Dural scena u versus modu
Igraj sa kreiranim igračem da dođeš do Emperor ili Great Emperor rangiranja da otključaš hangar scenu u versus modu.

Igraj kao Dural
Pobedi Durala u Kumite modu da je otključaš u versus modu.

Training trophy
Uspešno okončaj sve trial događaje u training modu sa kreiranim borcem. Mala trophy ikona će se pojaviti preko pokazivača energije tvog junaka.

Arkanoid Returns



Izbor nivoa
Na naslovnom ekranu posvetli "Continue" opciju zatim pritisni X + O.

Super Mario World



Igraj kao Luigi
Na mapi sveta pritisni R.

Završni bonusi
Uspešno završi svih 96 zadataka da dobiješ sledeću šemu mape, ostale protivnike i ostale mogućnosti. Moći ćeš da startuješ sa bilo koje lokacije na mapi. Pritisni Select na glavnom ekranu zatim selektuj nivo na statusnom ekranu. Pritisni A da startuješ na tom nivou umesto da se pomeraš na mapi.

Ostale sekvence
Napomena: Ovo takođe možeš da vidiš ako kompletiraš celu igru. Uključi Game Boy Advance i odgledaj uvodnu sekvencu. Posle dela gde Mario/Luigi pada preko delfina, ekran će se isključiti. Zatim ćeš videti novu scenu.

Alternativna Yoshijeva poruka
Uspešno završi igru i idi do Yoshijeve kuće ili do Yoshijeve kuće sa Yoshijem.

Alternativne Yoshijeve boje
Upotrebi ovaj trik da dobiješ žutog, plavog, crvenog Yoshija. Idi na Star World i uzmi nekog Yoshija. Moći ćeš da koristiš ostale Yoshije u drugim svetovima. Napomena: Ovo ne radi baš uvek tako da ćeš ponekad i dalje imati samo zelenog Yoshija. Nakon što otključaš ostale Yoshije možeš da pokupiš bilo koju boju. Ako si Fire Mario/Luigi, dobićeš crvenog Yoshija. Ako si Cape Mario/Luigi, imaćeš plavog Yoshija. Ako si Big ili Small Mario/Luigi, imaćeš slučajnu boju Yoshija (uglavnom žutu ili zelenu). Ovaj trik radi dobro na Top Secret Area.

Leteći Yoshi
Kad Yoshi jede šarenu školjku, moći će da leti na kratko.

Trkački Yoshi
"Choose a game" ekran i gledaj Yoshija. Posle nekog vremen počeće da trči a zatim da hoda.

Promeni novčiće iz Yoshi to Princess
Sakupi svih 5 Yoshi novčića sa svakog nivoa. Pojaviće se animacija koja pokazuje kako se menjaju iz Yoshi novčića u Princess novčiće.

Replay zamkova i tvrđava
Kad pobediš Bowsera, svi zamkovi i tvrđave će se ponovo otvoriti tako da se možeš vratiti u njih.

Snimi najbolje rezultate
Kad jednom završiš specijalne scene, moći ćeš da snimiš najbolje rezultate na njima. U vrhu ekrana biće nešto kao: BEST (rezultat) M ili L (koji igrač ima najbolji rezultat) (tekući rezultat).

Zvezde za poene
Za svakih milion poena, pojaviće se jedna zvezda na "Choose a game" ekranu.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation 1 i 2 - kućna dostava, Zvezdara, Vračar, Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica.tel. 063/321-123

Prodajem Ž Točak, 2 džojstika, internet ready, i igre Heroj Roćko i Ludi Mića.
063/ŽTOČAK

Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogna džojstika, NPAL konvertor, memokartu i igrice.
011/417-624

Prodajem PS 1 konzolu staru 4 meseca sa ugrađenim čipom, dva dual šok džojstika, NPal konvertor i 27 diskova
011/786-637 ili 064/19-88-781 Saša

Dajem po dva diska za jedan. Tražim igre za Dreamcast (Soul reaver, NFL 2K2, Floigan Brothers, Surf Rocket Racer...)
023/548-486 Nenad

Prodajem PlayStation konzolu sa 2 standard džojstika original, ugrađenim čipom, NPal konvertorom, memori karticom i 25 igrica za 65 E.
011/754-050 Vlasta

Prodajem PlayStation 1 sa 32 igrice, 2 džojpeda analogna i memori kard.
037/28-239 Nemanja



Mihailo Tešić

Nintendo®

Pokémon mini™

Da li se sećate da smo vam još davno u Bonusu najavili novo čudo u malom pomoću kojeg Nintendo planira da nam oduzme još novca i slobodnog vremena i da uvede Pokemone u svaki delić našeg života? Da, da - to malo čudo se zove Pokemon Mini, a u pitanju je najmanja konzola na svetu. Štaviše, Pokemon Mini je toliko mali i lak za prenos (a bogami i za sakrivanje) da, ako ste roditelj ili nastavnik, nećete ni primetiti a Pokemoni će potpuno zavladati vašom svakodnevicom - jer sada deca mogu zaista da ih nose svuda! To je i bio Nintendov glavni cilj, koji ova kompanija uopšte ne krije (šta, pa konzola se zove POKEMON Mini) - da više niko nigde ne bude siguran od malih slatkih džepnih monstrumčića - koji su na ovoj konzoli nikad manji, nikad slađi i nikada - džepniji! I plašite se, plašite, jer Pokemon Mini je stigao i do nas!!!



Sad bez šale - Pokemon Mini je zaista užasno sladak i mali i, naravno, sav je u znaku Pokemona (iako za njega za sada ne postoji nijedna prava Pokemon igra, već su sve igre s Pokemonima u glavnoj ulozi - ali o tome kasnije). Prvo, nešto o samom mališanu, ljubi ga taja... Pokemon Mini je adekvatno nazvan (ako do sada to niste shvatili), pošto su mu dimenzije svega 74 mm (visina) x 58 mm (širina) x 23 mm (debljina)! Mamma mia, manji je od škampa! A u tih 60 grama (celih 70 sa kertridžima, što vam dovoljno govori o dimenzijama kertridža) plastike i silicijuma je stalo svašta...





Puzzle

Ova konzola funkcioniše zahvaljujući samo jednoj AAA bateriji od 1,5 volt (AAA su vam one najtanje baterije). Još lepše je što takvu bateriju dobijate uz samu konzolicu - i to alkalnu, Maxwellovu, za koju proizvođač garantuje da će vam trajati oko 60 sati igre... Dobro, možda malo manje, s obzirom na to da ne znate koliko je konzola stajala u prodavnici pre nego što ste je kupili - ali i 50 sati igre uz jednu bateriju je odličan prosek.

Konzola izgleda... ma, pogledajte sliku. Primetićete LCD ekran zaista smešnih dimenzija - 2 sa 2,5 cm. No, verujte mi, ekran je sasvim funkcionalan za ono što će vam konzola tj. igre pokazivati. Ispod LCD ekrana nalazi se gumeni gumbić za isključivanje/uključivanje, a ispod njega i malo dugme za resetovanje konzole (za neverovatni slučaj da vam se Pokemon Mini zaglupi) koje je potrebno ubosti nekom čačkalicom ili iglom, pošto je uvučeno - da ga ne biste (ni slučajno) slučajno pritisnuli. Levo su kontrole za pravac, a desno A i B dugmići - isto kao na GameBoy konzolama. Pokemon Mini ima dva dodatka - C dugme, koje je bočno i uglavnom služi za neke posebne funkcije (kao što je pozivanje menija) i osigurač, dugme na pozadini konzole koje morate pritisnuti da biste izvadili kertridž. No, ono što je najzanimljivije i najfascinantije jeste činjenica da su ludi Japanci u ovo žgepče uspeli da smeste vibracionu funkciju (koja radi često i dobro - mališa se trese kao da je dobio epileptični napad), a ni to im nije bilo dosta, već je Pokemon Mini opremljen i tzv. pok senzorom koji reaguje na nagle pokrete. Mogućnosti ovog senzora se mogu veoma zanimljivo iskoristiti u igricama, što je naravno odmah i učinjeno (strpite se malo, opisaćemo i nekoliko igara). A ni to nije sve! Pokemon Mini ima infracrveni senzor, sličan onom na daljinskim upravljačima, koji vam omogućava da se igrate protiv drugara koji takođe ima ovu konzolu (i drži je na najviše jedan metar od vaše)! Naravno, sama konzola ima backup memoriju, a na nju možete snimiti poziciju do šest puta. I to vam je to, što se tiče savladavanja osnovnih funkcija!



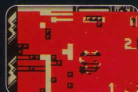
Party

Pokemon Mini nema nekakve ludačke grafičke i zvukovne sposobnosti, ali je ipak zapanjujuće šta sve sada može da stane na dlan. Naime, LCD grafika u igrama je potpuno u ravni s onim prvim naslovima za GameBoy. Zvuk se sastoji od standardnih pištavih efekata koje proizvodi mali biper unutar konzole. No, boj ne bije svijetlo oružje tj. verujemo da momci iz Nintenda mogu da stvore svakakve zanimljive muzikice i zvučne efekte s tim biperom. I - tu dolazimo do igara...

Što se same zabave koju pruža ova konzola tiče, prvi i za sada jedini koji izdaje igre za nju je Nintendo. To je razumljivo, pošto se malo kome drugom isplati da ulaže u tehnologiju mini-kertridža. No, Nintendo je sasvim zadovoljan... Ono što je svim kertridžima zajedničko, pored toga što su svi puni Pokemon-motiva, jeste to što se na svakom nalazi igra koja je u stvari skup mini-igara (sasvim adekvatno za konzolu koja se zove Pokemon Mini)... Barem je to slučaj sa kertridžima koji su stigli do nas. Kada se uzme u obzir da je ovo konzolica sa procesorom koji može da računa uglavnom veoma proste programe i samim tim da tera samo krajnje jednostavne igre (za današnje standarde), ne čudi nas što se Nintendo potrudio da na svaki kertridž nakrca po nekoliko tih jednostavnih mini-igara.

Prvi kertridž koji ćemo vam prikazati je PokemonParty, koji dobijate uz samu konzolu. (Ah, nismo to pomenuli? Pa, sada jesmo - uz Pokemon Mini, dakle, dobijate i kertridž). Tu ćete odmah shvatiti zašto se konzola zove kako se zove - jer cela igra vrvi od Pokemona - ali se ne bavi samim Pokemonima, već su oni prosto junaci u mini-igrama.

Pokemon Party nudi šest mini-igara: Rocket Start, Baseline Judge, Ricochet Dribble, Dance Delight, Boxing Frenzy i Speedy Fake Out. Sve ove igre su akciono-refleksne, krajnje jednostavne i veoma zabavne mlađoj publici - kojoj je ceo Pokemon Mini koncept prevashodno i namenjen, naravno. (Ah, zašto si čekao do pola teksta da to pomeneš? - prim. ur.) Rocket Start je igra u kojoj Pikachu mora da za najmanje moguće vreme pretrči smešno kratku stazu, što se postiže drndanjem A dugmeta - ili drmanjem cele konzole - najbrže što možete s tim što ne smete početi pre znaka za start trke. Na kraju vam se meri vreme (ako je iznad 3 sekunde, loši ste). U Baseline Judge, Pokemon po imenu Slowking je linijski teniski sudija. Svako malo pored linije padaju loptice, a vi treba da pritisnete A ako je aut, a B, ako je loptica dobra - i da vidimo koliko uzastopnih tačnih procena možete da izvedete... U Ricochet Dribble vodite Chanseya, slatku



Tetris

Ime: Pokemon mini
Izdavač: Nintendo



ufnicu od Pokemona, koji tera fudbalsku loptu ka cilju. Da ne bi sve bilo baš prosto, lopta se odbija od njega i od bočnih ica, a vi ne smete da pustite da ona padne na donji deo ekrana, te mrdate Chanseya levo-desno da biste to sprečili. Ovde vam se ponovo meri vreme. U Dance Delight mala Bellossom uči da đuska s drugim Bellossomima, a vi treba da ponavljate njihove pokrete - levo, desno, gore, dole i skok (to se izvodi tako što muški protresete konzolu). Sati zabave. Boxing Frenzy je neverovatno pojednostavljena borbena igra - kada vidite FIGHT, treba da drmate konzolu kao blesavi, dok ne osetite da je ona počela da vam vraća drmanje (tj. da se uključila vibraciona funkcija). To znači da se protivnik priprema da drmne vas - te tada treba da prestanete da drmate konzolu dok ponovo ne vidite FIGHT: ova igra je meni bila najzabavnija pošto ne zahteva ni gram mozga, samo jaku desnicu i pomalo refleksa - a divno je što veći deo igre uopšte ne gledate ekran, pošto ne možete da ga vidite jer drmate konzolu. Ludilo - reči video igra ovde malo gube smisao. Poslednja igra je namenjena samo za dva igrača, a u pitanju je basket - ali samo prolaz. Jedan igrač ima loptu i napada, a drugi je u odbrani - pritiskajući levo-desno, napadač mora da prevari branioca i da prođe pored njega. Ovo je i jedina igra koja vremenom ne postaje teža tj. brža - sve ostale imaju tu nezgodnu naviku, kako bi vam na old school način održale pažnju.

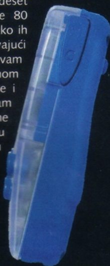




Kards

Drugi kertridž koji smo dobili je Pokemon Puzzle Collection. I ovde dobijate četiri mini-glavolomilice: Motion Puzzle, Shadow Puzzle, Rescue Mission i ? (upitnik). Naziv igre ne laže: stvarno su to puzzle tj. slagalice - jednostavne po ideji, ali ponekad zaista teške za rešavanje. Ono što igri daje dodatni šmek jeste to što se opet u njoj pojavljuju Pokemoni, ali tako što vam je rešenje svake slagalice ujedno i nagrada za rešavanje - neki Pokemon! Sve dobijene Pokemone možete pogledati u svom Pokedexu, koji je lep način da vam se pokaže koliko ste zagonetki rešili. Svaka igra ima dvadeset zagonetki, što vam sve zajedno daje 80 Pokemona koje morate osloboditi. A kako ih oslobađate? Pa, igrajući igre i rešavajući zagonetke, naravno! Sve četiri igre će vam biti već poznate, pošto u ovom ili onom obliku postoje već decenijama (ako ne i vekovima). Prva, Motion Puzzle, vam postavlja zadatak da razmestite rasturene kvadratiće tako da složite sliku Pokemona (koji će se potom pojaviti u vašem Pokedexu). Shadow Puzzle je jedina malo drugačija: dobićete nekoliko čudnovatih geometrijskih tela koja je potrebno uklopiti u okvir (koji vam je dat desno). U Rescue Mission imate gomilu blokova koji se mogu pomerati na upražnjeno mesto, a vi ih morate pomerati jedan po jedan tako da zarobljenom Pokemonu otvorite put do rupe kroz koju će pobeći. Najzad, četvrta igra se u početku zove samo ?, što znači da je morate otvoriti tako što ćete sakupiti određeni broj Pokemona. Ne, nećemo vam reći ništa o njoj. Jer smo zli. Šta više pričati? Pokemon Mini, osim što je mali i sladak, na samo dva kertridža nudi čak deset igara - a one su toliko proste, da su prosto zabava za celu porodicu, na svakom mestu i u svako vreme. Izvolite.

Race



PREČIŠĆAVATI TEČNOST
GLUMICA, BEGOVIĆ
TVORCI MAXIMA (VIDEO IGRA)
HIT ZA Ps2 OD TVORCA DRIVERA
METAR
MERA ZA TEŽINU
PEVAČICA, CETINIĆ
REOMIR
DUH GAMES
MAKARSKA
STRUČNJACI ZA GRADU TELA
GLAVNI OPONENT COLIN McREA U RELLY-u
DOŽIVLJAJ PRI SPAVANJU (MN.)
TENISER, VILANDER
POBEDA U ŠAHU
JUNAK IZ IGRE MEDAL OF HONOUR
26. I 21. SLOVO AZBUKE
OVAMO
BORILIŠTE, RING
4
BOJA ZA KOSU
LITAR
STALAK
CIGANI
5
MILIMETAR
HOROR, UŽAS
EMILIJA OD MILA
STAREŠINA MANASTIRA
ŠPANIJA
UČESNIK SINJSKE ALKE
BIVŠI VOZAČ "FORMULE 1", LAUDA
AUSTRIJA
ZDRAVO (ČEŠKI)
3
POKAZNA ZAMENICA
DOMAĆE GOVEČE
CELZIJUS
IVAN GAVRILOVIĆ
DEO KILOGRAMA
DOMAĆA ŽIVOTINJA
LIČNA ZAMENICA
AFRIČKA ANTILOPA
GLUMICA, GARDENER
2
ISTOČNJAČKI DVORAC SA ŽENAMA
LIČNA ZAMEN.
1
NAŠE ŽENSKO IME
ZAPAD
ŠARENI PAPAGAJ
POSUĐIVANJE NOVCA ILI ROBE
NEON

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **FENIKS**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

CD po izboru su dobili: Stefan Simović - Podgorica, Dejan Kat. Popović - Kruščić, Miloš Praštalo - Subotica, Stefan Radonjić - Pančevo, Danilo Božinović - Knjaževac

Časopis Bonus su dobili: Tihomir Jakovčević - Subotica, Nikola Poša - Beograd, Vladimir Verežan - Samoš, Marko Stiolkov - Bor, Zoran Mandić- Hrtkovci

film i dvd

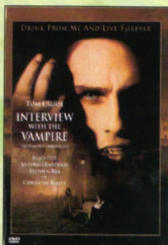




JOHN Q

Uloge:	*Denzel Washington, Robert Duvall, James Woods, Anne Heche, Ray Liotta*
Režija:	*Nick Cassavetes*
Premijera:	*13. jun 2002.*
Trajanje:	*118 min.*



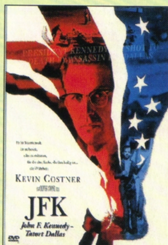


Film :

Interview with vampire

Kataloški broj : 19
Žanr : Horor
Trajanje : 123 minuta
Glumci: Tom Cruise, Brad Pitt, Antonio Banderas
Režija : Neil Jordan

U pitanju je jedinstveni filmski doživljaj koji se ne sme propustiti. Iako je film iz 1994 godine, i dan danas predstavlja pravi i unikatni mix horora, izvanredne režije i crne komedije. Tom Kruz, praćen glumcima iz samog vrha Holivuda, odlično manevriše postavljenom temom i ulogom koja mu je zadata. Ovo je svakako klasik, pa su sve preporuke na strani ovog hita.

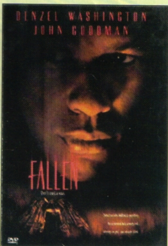


Film :

JFK

Kataloški broj : 44
žanr : Drama
Trajanje : 189 minuta
Glumci : Kevin Kostner
Režija : Oliver Stone

Ovaj film je svakako na više načina probio Kevin Kostnera kao glumca i osvajača ženskih srca. U ulozi advokata na velikom suđenju ovaj izuzetan glumac pokušava da dokaže svoju teoriju vezanu za ubistvo predsednika Kenedija. Kroz nešto više od tri sata filmskog materijala biće vrlo uzbudljivo pratiti tok događaja u sudnici.

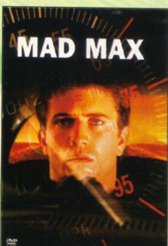


Film :

Fallen

Kataloški broj : 23
Žanr : Horor triler
Trajanje : 107 minuta
Glumci : Denzel Wahington, Embeth Davidtz, D. Sutherland
Režija : Gregory Hoblit

Ovo je priča smeštena u sadašnjicu, pod realnim okolnostima i antiherojem koji živi u svačijoj glavi i samo čeka pogodan momenat da se pojavi. Psihološki pritisak, strah i užas su glavni i najjači atributi ovog uvrnutog filma. U svakom slučaju ga pogledajte.



Film :

Mad Max

Kataloški broj : 25
žanr : SF akcija
Trajanje : 90 minuta
Glumci : Mel Gibson, Joanne Samuel
Režija : George Miler

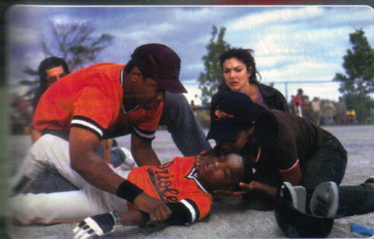
Legendarno filmsko ostvarenje iz 1979 našlo je svoj put do DVD formata, pa sada imamo priliku da gledamo Mel Gibsona kako se u naslovnoj ulozi boriprotiv naše tužne budućnosti. Non stop akcija i sjajan akting unose neverovatnu dozu andrenalina u gledaočevu krv. Sjajno!



Džon Q. je akciona drama o neobičnom izboru koji čini jedan otac ne bi li spasao život svog sina, postavši u očima javnosti veliki heroj, a u očima zakona kriminalac. Džon Q. Arčibald (Denzel Vošington) je običan čovek koji radi u fabrici i brine o svojoj porodici. Njegova žena Deniz (Kimberli Eliz) i sin Majkl (Danijel E. Smit) su mu sve na svetu. Majkl se ozbiljno razboljeva i neophodna mu je transplantacija srca koju Džon Q. ne može da plati, a osiguravajuće društvo odbija da pokrije troškove operacije. On se zaklinje da će po svaku cenu održati sina u životu. S obzirom da mu vreme ponestaje, odlučuje da okupira sobu za hitne slučajeve. Džon Q. se zatvara zajedno sa taocima kojima je potrebna lekarska nega i suočava se sa policajcem-pregovaračem Frenkom (Robert Duval) i temperamentnim šefom policije Monroom (Rej Liota) koji želi da slučaj što pre privede kraju.

Džejms Kirns je 1993. godine napisao ovaj scenario pročitavši novinski članak o starijem i imućnom čoveku koji je posle transplantacije srca izjavio: "Da nisam bogat bio bih mrtav do sada." Sam Kims kaže: "Odmah sam pomislio na svoju decu. Šta biste Vi uradili da Vam dete umire, a da osiguravajuće društvo neće da pokrije troškove? Kriza u zdravstvenim ustanovama, koja u Americi kao i širom sveta postaje sve gora, je nešto što pogađa svaku stranu našeg društva."







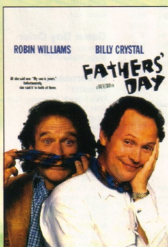


Film :

Cobra

Kataloški broj : 47
žanr : akcija
Trajanje : 87 minuta
Glumci : Silvester Stalone
Režija : George Pan Cosmatos

Kobra je opasan, moćan i u većini slučajeva pravedan. On drži do sebe i ne dozvoljava nikom da mu staje na put. Zbog svog nezgodnog karaktera i sukoba sa policijom Kobra dolazi u vrlo neprijatne i krvave situacije koje kulminiraju jednom od najboljih akcionih scena ikada snimljenih na filmu. 1986 godina deluje daleko, ali je ovaj film itekako gledljiv. Klinci koji se tad još nisu ni rodili, obavezno moraju pogledati ovakav klasik.



Film :

Fathers Day

Kataloški broj : 60
Žanr : komedija
Trajanje : 110 minuta
Glumci : Robin Williams Billy Crystal, Nastassja Kinski
Režija : Ivan Reitman

Odlična komedija sa uvek odličnim Robin Williamsom i opuštenim Billy Crystalom je pravi koktel uživancije. Osmeh će Vam biti na licu dok god traje film a to uopšte nije malo. Kako god bilo, dva odrasla muškarca bejbisituju adolescenta, a to ne može a da ne bude smešno i komično.



Film :

The lost boys

Kataloški broj : 52
žanr : Horor
Trajanje : 97 minuta
Glumci : Jason Patric, Corey Haim, Kiefer Sutherland
Režija : Joel Schumacher

Nastavljamo u fazonu starijih filmova i horora, pa je sledeći izabrani film Izgubljeni Dečaci, poprilično mračna priča o par momaka koji su blago rečeno skrenuli sa pravog puta. Delo koje se može porediti sa ovim je svakako Deca Kukuruza. Starijim čitaocima je već verovatno jasno kakav je film u pitanju. Brrrrrrrrrrrrrrrr.



Film :

Practical Magic

Kataloški broj : 63
Žanr : Ljubavna komedija
Trajanje : 105 minuta
Glumci : Sandra Bullock Nikol Kidman
Režija : Griffin Dunne

Zaista divan i topao film o dve kvazi veštice koje na sve moguće načine pokušavaju da se na normalan način priključe svakodnevnom životu i običnom društvu. Iza ovog filma krije se priča o klasnim razlikama koja godinama muči Ameriku. Romantični i zabavno, to bi bila kratka analiza.

Review lista II

Evo i drugog dela Review liste. Kao što smo i obećali, snašli smo se nekako za bonus 1 (kako, bolje da i ne znate) pa je sada spisak kompletan. Na ovaj način možete imati potpun uvid u kvalitet svih igara do sada predstavljenih u Bonusu, a takođe se nadamo da će vam ovaj spisak pomoći da pronađete dodatne informacije o igrama koje vas zanimaju.

bonus 1

Sony Playstation

Gran Turismo 2//20	Trke	98%
Chocobo's Dungeon 2//22	RPG Avantura	70%
Army Man Air Attack//23	Pucačina	78%
Final Fantasy VIII//24	RPG	98%
Fighting Force 2//26	3D arkadna avantura	85%
Vigilante 8 2nd Offense//28	Pucačina/automobili	88%
F1 World Grand Prix//29	Simulacija F1	76%
Toy Story 2//30	Platforma	80%
NHL Chanpionship 2000//31	Hokej	73%
Medal Of Honor//33	Pucačina iz prvog lica	87%
Tarzan//34	Platforma	84%
Supercross 200//36	Moto-trke	70%
Pro Pinball Fantastic Journey//37	Simulacija flipera	87%
International Track & Field 2000//38	Olimpijada	75%
Barbie Race & Ride//39	Dečja igra	75%
Amerzone//40	'Point&Click' avantura	70%
Missile Command//41	Pucačina	52%

Nintendo 64

Jet Force Gemini//42	3D Avantura	90%
Mario Golf//43	Simulacija golfa	73%

GB Color

Super Mario Bros Dlx//44	Platforma	92%
Chase HQ//44	Akcija	73%
Ms Pac Man//45	Lavirint	84%
Pac Man//45	Lavirint	83%

Dreamcast

Sonic Adventure//46	3D Avantura	92%

bonus 12

Sony Playstation

Fear Effect 2: Retro Helix//25	avantura	85%
LiberoGrande International//28	fudbal	80%
Metal Slug X//34	Akcija	80%
Panzer Front//30	Strateška simulacija tenka	92%
Puzzle Star Sweep//29	slagalica	60%
Super Cross 2001//29	Trke kros motora	77%
TORC Legend Of Ogre Crown//33	Avantura	56%
Toy Story Racer//32	Trke	94%

PlayStation 2

NHL 2001//54	Hokej	88%
Ring Of Red//52	Strategija	98%
Star Wars: Starfighter//51	Akcija	80%

Nintendo 64

Bad Fur Day//50	Avantura	98%

Game Boy Color

3D Ultra Pinball: Thrillride//49	Fliper	84%
Action Man: Search For Base X//49	Avantura	87%

Dreamcast

18 Wheeler//36	Trke kamiona	82%
Europe Super League//37	Fudbal	80%
Ferrari F355 Challenge//40	Trke Ferarija	84%
Fighting Vipers//46	Tuca	63%
Iron Aces//45	Akcija	83%
NBA Hoopz//47	Košarka	62%
Unreal Tournemnt//38	Akcija	96%

bonus 13

Sony Playstation

Burstrick Wake Boarding//30	Skijanje na vodi	80%
C-12 Final Resistance//34	Akcija	85%
Dukes Of Hazzard II//37	Trka	79%
Fisherman's Bait 3//27	Fisherman's Bait 3	92%
LMA Manager 2001//26	Fudbal menadžer	88%
Pipe Mania 3D//27	Logička	60%
Point Blank 3//31	Pucačina	76%
Simpsons Wrestling//28	Tuča sa Sims. junacima	41%
Time Crisis 2: Project Titan//23	Akcija	91%
TJ Lavin's Ultimate BMX//33	Vožnja BMX-a	80%
Triple Play 2002//32	Bejzbol	89%

PlayStation 2

Army Men Green Rogue NTSC //49	Akcija	81%
Kengo Master Of Bushido//54	Akcija	94%
Smugglers Run//50	Trke	92%
World Soccer Wining Eleven 5//52	Fudbal	95%

Nintendo 64

Pokémon Stadium 2//48	Avantura	89%

Game Boy Color

Racin' Ratz//47	Puzzle	81%
Scooby Doo!//47	Avantura	84%

Game Boy Advance

F-14 Tomcat//20		

Dreamcast

Gun Bird 2//45	Pucačina	36%
MDK 2//36	Pucačina	89%
Taxi 2//38	Trke	48%
Trickstyle//38	Skejtbording	85%
Zombie Revenge//40	Akciona arkada	83%

bonus 14

Sony Playstation

Batman: Gotham City Racer //23	Trka	60%
California Water Sports//33	Sportovi na vodi	18%
Card Shark//22	Kartaške igre	75%
Checkmate//23	Šah	65%
Digimon World 2//30	Akcija	76%
Freestyle Scooter//28	Trke trotinetima	72%
Kiss Pinball//33	Fliper	10%
Lego Island 2//26	Avantura	80%
Rainbow Six: Rogue Spear//19	Akcija	42%
Rugrats: Totally Angelica//24	Arkada	72%
Space Shot//32	2D Pucačina	71%
Submarine Commander//24	Simul. podmornice	67%
Virtual KASPAROV//29	Šah	70%

PlayStation 2

ATV Offroad Fury//50	Trke	95%
Extermination//51	Akcija	80%
Heroes Of Might And Magic 3 //48	RTS	83%
Winback - Covert Operations//52	Akcija	80%

Nintendo 64

Mario Party 2	Društvena igra	91%

Game Boy Color

Inspector Gadget//47	Akcija	85%
Metal Walker//47	FRP	81%

Dreamcast

Illbleed//35	RPG	68%
Rival Schools 2: Burning Justice//36	Tuča	79%
Skies Of Arcadia//38	RPG	97%
Sports Jam//40	Olimpijada	77%
Worms World Party//34	Akcija	79%

bonus 15

Sony Playstation

Al. in The Dark: The New Nightm//27	Avantura	95%
Asterix: Mega Madness//35	Platforma	84%
Blast Lacrosse//38	Lakros	39%
D. Mirra FS. BMX: Max. Remix//31	Vož. BMX-a	82%
Mat Hoffman's PRO BMX//37	Vožnja BMX-a	83%
MLB 2002//30	Bejzbol	83%
Monster Racer//34	Trke čudovišta	05%
Roland Garros French Open 2001//34	Tenis	62%
Table Hockey//38	Stoni hokej	53%
World Destr. league: War Jetz//36	Pucačina	79%
World's Scar. Police Chases//32	Akciona vožnja	75%

PlayStation 2

Cart Fury: Championship Racing//53	Vožnja	88%
Dead or Alive 2: Hardcore//57	Tuča	85%
Fur Fighters: Viggo's Revenge//56	Avantura	86%
Red Faction//54	FPS	82%

Nintendo 64

Gendai Senryaku: Pokemon Puzzle L//51	Puzle	89%

Game Boy Color

Legends of Zelda: Oracles of Ages//52	Avantura	98%
The Simpsons: Treehouse of Horror//52	Avantura	71%

Dreamcast

Coaster Works//39	Upravljačka simulacija	70%
Confidential Mission//42	Akcija	94%
Crazy Taxi 2//40	Vožnja taksija	96%
E.O.S. Exibition of Speed//49	Trke	86%
Giant Killers//44	Fudbal menadžer	70%

bonus 16

Sony Playstation

Aztec//25	Avantura	50%
Digimon Digital Card Battle//30	Karte	68%
Disney Atlantis//32	Avantura	85%
Dracula 2: The Last Sanctuary//22	Avantura	89%
Final Fantasy Chronicles//26	RPG	86%
Goofy's Fun House//31	Platforma	71%
Louvre The Final Curse//24	Point&Click avantura	89%
Power Shovel//29	Simulacija bagera	77%
Roswell Consp.: Aliens, Myths&Leg.//28	3D akcija	67%
TechnoMage: Return Of Eternity//19	RPG	80%

PlayStation 2

City Crisis//54	Akcija	75%
Dark Angel: Vampire Apocalypse//56	RPG	70%
Gran Turismo 3 A-Spec//51	Vožnja	99%
Klonoa 2 - Lunatea's Veil//59	Platforma	95%
Rune Viking Warlord//56	FPS	70%
Sky Odysey//55	Avantura	85%
Stretch Panic//62	Avantura	88%
Twisted Metal Black//60	Pucačina	97%

Nintendo 64

Mario Party 3//49	Mini igre	88%

Game Boy Color

Comander Keen//50	Akcija	72%
Dragon War//50	FRP	98%

Game Boy Advance

Super Mario Advance//43	Avantura	89%

Dreamcast

Alien Front on-line//37	Akcija	77%
Death Crimson OX//41	Pucačina	17%
Dragon Riders//42	RPG	77%
Floigan Brothers Episode I//38	3D platforma	89%
Heavy Metal Geomatrix//36	Akcija	87%
Outtrigger//34	FPS	80%
Plasma Sword//39	Tuča	76%
Sega Bass Fishing 2//40	Pecanje	87%
Soldier Of Fortune//33	FPS	85%

bonus 17

Sony Playstation

Barbie Explorer//30	Dečija	71%
Dance Dance Revolution Disney Mix//23	Muzička	77%
Egypt II: Heliopolis Prophecy//34	P&C avantura	85%
Hot Wheels Extreme Racing//26	Vožnja	72%
Hugo - Black Diamond Fever//31	Platforma	70%
Land Before Time Racing Adventure//22	Platforma/trka	65%
NBA Shootout 2002//27	Sportska simulacija	79%
Sheep Dog n Wolf//32	Platforma	91%
Spiderman 2//19	3D akcija	89%
Tales Of Destiny 2//24	Platforma	70%
Tin tin destination adventure//36	Platforma	62%
Tiny Toon Plucky's Big Adv.//37	2D pucačina	65%
WE 2001//28	Sportska simulacija	88%
X-Men Mutant Academy 2//29	Tuča	79%

PlayStation 2

Arctic Thunder//59	Vožnja	15%
ICO//64	3D avantura	97%
MX 2002 Feat. Ricky Carmichael//58	Vožnja	68%
Onimusha Warlords//52	3D akciona avantura	97%
Paris-Dakar Rally//54	Vožnja	60%
Portal Runner//55	Platforma	70%
Resident Veronica X//56	Survival horror	70%
Silent Scope 2: Dark Silhouette//60	Pucačina	80%
Spy Hunter//62	RTS	87%
This is Footbal 2002//66	Sportska simulacija	83%

Nintendo 64

Mario Tennis//43	Sportska simulacija	89%

Game Boy Color

Lego Island 2//44	RPG	78%
Shrek//44	Tuča	40%

Game Boy Advance

Castlevania//50	RPG platforma	92%
Tweety//49	Društvena igra	32%

Dreamcast

Mat Hoffman's Pro BMX//41	Sportska simulacija	86%
NFL 2K2//42	Sportska simulacija	88%
Ooga Booga //38	Akcija	76%
World League baseball//40	Sportska simulacija	88%

bonus 18

Sony Playstation

Castlevania Chronicles//26	Platforma	62%
Fifa 2002//28	Fudbal	83%
Italian Job//22	Vožnja	65%
LMA Manager 2002//31	Menadžerska simulacija	78%
Lucky Luke//33	Pucačina	67%
Martian Gothic//30	Akciona avantura	61%
Nascar Thunder 2002//27	Vožnja	75%
Necronomicon//32	Point&Click avantura	60%
Scooby& The Cyber Chase//23	Platforma	69%
Syphon Filter//19	Akcija	91%
Tony Hawks Pro Skater 3//24	Ekstremni sportovi	91%

PlayStation 2

Age of Empires 2: Age of Kings//58	RTS	73%
Bass Strike//49	Pecanje	82%
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex//50	3D platforma	90%
Devil May Cry//54	Akcija	99%
Grand Theft Auto III//62	Akcija/vožnja	99%
GTC Africa//60	Vožnja	95%
Half-Life//53	Pucačina iz prvog lica	82%
Kinetica//61	Vožnja	81%
Lotus Challenge//65	Vožnja	79%
Mummy Returns//57	Akcija iz trećeg lica	25%
Okage: Shadow King//52	RPG	82%
Victorious Boxing//44	Sportska simulacija	65%

Nintendo 64

Excite 64//41	Vožnja	91%

Game Boy Color

Alone In The Dark: The New Nightmare//42	Akcija	68%
Metal Gear Solid//43	Akcija	92%

Game Boy Advance

F-Zero Maximum Velocity//38	Trke	76%
Mario Kart: Super Circuit//39	Trke	90%

Dreamcast

NBA 2K2//34	Košarka	95%
Tennis 2K2//36	Sportska simulacija	96%

bonus 19

Sony Playstation

Cabela's Big Game Hunter//58	Simulacija lova	78%
Cubix Robots//59	Vožnja	75%
Harry Potter//60	Platforma	88%
Hidden and Dangerous//54	FPS	24%
Men In Black Crashdown//62	Pucačina	31%
Monsters Inc.//65	Platforma	80%
NBA Live 2002//56	Sportska simulacija	93%
Power Puff Girls//64	Platforma	74%
[illegible]//47	Akcija	50%

PlayStation 2

Batman Vengeance//25	Akcija	92%
Frequency//37	Muzička	84%
Frogger//46	Platforma	22%
ISS Pro Evolution//34	Fudbal	95%
James Bond: Agent Under Fire//44	Akcija	91%
Project Eden//38	3D akciona avantura	82%
SSX Tricky//42	Sportska simulacija	90%
Shaun Palmer Snowboard//29	Ekstremni sportovi	78%
Smuggler's Run 2//28	Vožnja	90%
Splashdown//40	Vožnja	88%
Stunt GP//33	Vožnja	75%
Tarzan Untamed//30	3D platforma	78%
Tony Hawk's Pro Skater 3//36	Ekstremni sportovi	91%
Vampyre Night//32	Pucačina	77%
Wave Rally//41	Vožnja	48%

Nintendo 64

Star Wars: Battle For Naboo//71	Svemirsko čudo	89%

Game Boy Color

Casper The Spirits Within//72	Platforma	61%
Tomb Raider//72	Platforma	82%

Game Boy Advance

Jurassic Park DNA Factor//70	Akcija/logička	65%
Lady Sia//69	Akciona platforma	88%

Dreamcast

90 Minutes//67	Fudbal	75%
Bomberman Online//68	Akcija	76%
Head Hunter//66	Akciona avantura	91%

bonus 20

Sony Playstation

Blaster Master 2//46	Pucačina	72%
Chess//59	Šah	65%
David Beckham Soccer//56	Sport	68%
Disney's Pooh Party Game//60	Društvena	75%
Eternal Eyes//58	RPG	74%
Gun Fighter//54	Pucačina	73%
Hoshigami//44	RPG strategija	85%
Hugo Frog Fighter//43	Platforma	43%
Mega Men 6//47	Platforma	70%
Pajama Sam//55	Point&Click avantura	70%
Salt Water Fishing//42	Simulacija pecanja	38%

PlayStation 2

Airblade//32	Arkade	92%
Burnout//27	Vožnja	75%
Dark Summit//40	Snowboard	84%
Dragon Rage//31	Pucačina	76%
Evil Twin Cyprien's Chronicles//36	Platforma	60%

Harvest Moon//26	Simulacija	85%
Jak And Daxter//23	Platforma	97%
Legend of Alon D'Ar//38	RPG	70%
Maximo//28	3D akcija	91%
NY Race//30	Vožnja	89%
Simpson's Road Rage//34	Vožnja	76%

Nintendo 64

Kirby Crystal Shards//69	Platforma	72%

Game Boy Color

Robocop//71	Pucačina	56%
Zelda Oracle of Seasons//70	Akcija	95%

Game Boy Advance

Wario Land 4//66	Platforma	95%
X Games Skateboarding//68	Sportska simulacija	57%

Dreamcast

Rez//62	Pucačina	93%
Shenmue 2//64	Avantura	97%

X Box

Halo//72	FPS	97%

bonus 21

Sony Playstation

E.T.//59	3D platforma	44%
ISS 2 Club Edition//46	Fudbal	91%
Taxi 2//83	Vožnja	10%

PlayStation 2

7 Blades//36	Akcija	45%
Baldurs Gate Dark Alliance //60	RPG	97%
Dropship//40	Letenje/pucačina	89%
ESPN's Winter X Games Snowb.//44	Zimski sportovi	82%
Giants: Citizen Kabuto //46	Akcija	89%
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo//38	Vožnja	98%
Jonny Moseley: Madd Trix//31	Ekstremni sportovi	83%
Mobile Suit Gundam: Zeonic Front//42	Akcija	46%
Rayman M//28	Platforma	85%
Salt Lake 2002//32	Olimpijada	72%
The Shadow Of Zorro// 30	Avantura	70%
Tokyo Xtreme Racer Zero //56	Vožnja	84%
Tsunugai Atonement//34	RPG	76%
Wipeout Fusion//54	Trka	88%
Wizardry: Tale Of The Forsaken Land//58	RPG	75%

Game Boy Color

Wendy Every Witch//68	Akcija	88%

Game Boy Advance

Doom//71	FPS	90%
Harry Potter//69	Akciona/logička	79%
Krazy Racers//72	Glavata trka	81%
Mech Platoon//70	RTS	86%

GameCube

Luigi's Mansion//21	3D platforma	87%
Wave Race: Blue Storm//24	Vožnja skutera na vodi	84%

Dreamcast

Conflict Zone//66	RTS	40%

X Box

Dead Or Alive//26	Borilačka	87%

bonus 22

Sony Playstation

Peter Pan//63	Platforma	70%
Kirikou//65	Platforma	80%
Largo Winch//66	Akciona avantura	60%
Pro Evolution Soccer7/67	Sportska simulacija	91%
X Blade//64	Ekstremni sportovi	70%

PlayStation 2

Ecco the Dolphin: Defender of the Future 54	Akcija	89%
Forever Kingdom//55	RPG	62%
Grandia 2//44	RPG	75%
Headhunter//26	Akciona avantura	84%
Knockout Kings//24	Sportska simulacija	91%
Looney Tunes Space Race//36	Kart racing	85%
Metal Gear Solid 2//19	Taktičko špijunski triler akcija	99%
Mister Mosquito//42	Simulacija komarca	90%
Pac-Man World 2//34	Platforma	71%
Pirates Legend of Black Kat//38	Akcija	82%
Star Wars Racer Revenge//40	Vožnja	88%
State of Emergency//22	URS	93%
UEFA Champions League 2001/2002//45	Fudbal	58%
Virtua Fighter 4//28	Tuča	85%
World Rally Championship//30	Vožnja	90%
World Tour Soccer 2002//32	Sportska simulacija	71%
WTA Tour Tennis//46	Sportska simulacija	89%

Game Boy Advance

Advance Wars//60	Strategija	90%
Spiderman//62	Akcija	80%

GameCube

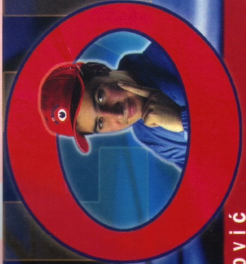
NBA Courtside 2002//57	Sportska simulacija	72%

Dreamcast

NHL 2K2//57	Sportska simulacija	90%

X Box

Blood Wake//56	Pucačina	82%





pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD:HAIL TO THE KING - Br. 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Broj 18
ALONE IN THE DARK: Karnbi - Br. 19
ALONE IN THE DARK: Alina - Br. 20
CHASE THE EXPRESS - Broj 21
DRACULA 2 - BROJ 22

SHEP, DOG 'N' WOLF

✉ **Morate da mi pomognete!**

Zaglavio sam se na petom nivou. Uspeo sam da uzmem ovcu i da oslobodim Daču. Došao sam sa ovcom do katapulta, ali ovca ne može dostići do GOALA!

Moj mail je tura@net.yu

POMAZEM SVIMA!

✉ Draga redakcijo bonusa,

zovem se Jug Petković i pišem po drugi put (prvi put sam pomogao nekom dečku oko FFVIII, mora da me se sećate) i želim da donesem izjavu i da moje pismo (PLEASE!!!) objavite. Svakome kome treba pomoć oko igrica Final Fantasy 7, 8 i 9 može me bilo šta pitati na moj e-mail (bpetkov@ptt.yu) ili poslati mi pismo na ulicu Sanska 51, 11000 Beograd, ili pak, preko telefona: 011/464-466 ili 063\8469-740. Svakome bi rado pomogao i nadam se da ćete moje pismo objaviti.

METAL GEAR SOLID

✉ **Hej!**

Pa `de ste vi do sad? Svi znaju da ste najbolji pa da ne davim o tome. Treba mi pomoć oko gore navedenog naslova. Zapravo, stigao sam u "Canyon". Ne znam kako da pređem Vulcan Ravena. Sledim instrukcije preko radia ali bezuspešno. Da bi se igrale Vr Missions da li mora se pređe ceo MGS ili samo mora da se ima sačuvano? Molim vas ako postoje neke šifre za dotičnu igru da ih obavezno objavite. Da li je tačno da postoji neka caka da zadaviš stražara ako mu priđeš s leđa i brzo pritiskaš kvadrat? Molim vas da mi odmah odgovorite čim dobijete ovo pismo.

Neću moći ovo još dugo da izdržim!!!! Solid Snake

Sedi - jedan! Nisi ni morao da izdržavaš ovoliko. Pre više od godinu dana, u Bonusu broj 7 je objavljeno kompletno rešenje za MGS.

Redakcija

METAL GEAR SOLID

✉ **Poz najbolji!**

Želim da pozdravim celu redakciju koja sarađuje u pisanju ovog časopisa. Zamolio bih za malu pomoć posebno od Bokija u igri MGS (PSX). Ubio sam bossa sa magnumom i probio jos neke zidove na B2 spratu. Pokupio sam FA-MAS i probio dva zida pored lifta. Neki su govorili da moram da postavim C4 na tenk na 1 spratu, ne ide. Neki su mi govorili da pucam u cev tenka i to ne ide. Ja bih rado naručio propuštene brojeve ali živim u RS.

Možeš da naručiš stare brojeve i to na sledeći način: Neka ih neko odavde plati a mi ćemo ih poslati, ili možeš da pošalješ pare u koverti. Na žalost, platnog prometa nema pa drugačije ne može. Inače rešenje za MGS je bilo u broju 7.

U igri Sillent Hill: kojim redosledom se ređaju ploče u bolnici (Mad hatter, turtlle...). To je to za sada. OSTANITE NAJBOLJI.

Ista priča kao za MGS - rešenje je bilo u broju 4

Redakcija

ACTION MAN

✉ **Pozdrav Bonusu!**

Pošto ste već dva puta objavili šifru za igricu Action Man operation extreme na PSX-u mogli biste da objavite bar jednom šifru za igru "Action man mission extreme". Takođe bi mi mnogo značila šifra za igricu "Crash bandicoot 1" zadnji nivo na PSX konzoli. Hvala unapred!

Vaš verni čitalac Željko Hunjadi

Za igru Action Man smo objavili šifru dva puta malom greškom i ovim putem se izvinjavamo. Za drugi Action Man šifre ne postoje, a što se tiče Crasha, objavljeno je sve sve od šifara što smo uspeli da nabavimo - u broju 19.

Redakcija

VISE ODGOVORA

✉ Želim da pomognem Ivanu Đorđeviću u igrici Sheep, dog 'n' wolf. Pošto si skoro sve uradio, moraćeš da se premaskiraš u zeca, da pređeš preko Semovog polja, dođeš do puzavice (trava uz koju se penješ) i popneš se. Uzmeš "elastic", priđeš drvetu i vezuješ se. Uzmeš daljinski za robota i dovedeš ga do hrane za ovce (letuce) i pritisneš X. Kada robot uzme hranu, zvono će da zazvoni i Sem će pritrčati. Brzo deaktiviraj robota, spusti se (dok si vezan za drvo) i pisaće ti press X, kada ga pritisneš, Kojot će se uhvatiti za travu, a ti ga vodi do ovce (obavezno travom, jer će u suprotnom - Kojot će poleteti u vazduh). Ovo poslednje (od dela kada robot uhvati hranu) moraš brzo da uradiš, jer će posle izvesnog vremena, Sem lansirati robota u vazduh svojom pesnicom...

1.Da li neko zna šifre za Metal gear solid?
- Niko
2. (ovo pitanje je isključivo za Galeba): Kupio sam igru Tropico za kompjuter (imam konfiguraciju, imam sve što je potrebno), na kojoj piše:Tropico bonus CD. Kada uključim, piše: install scenario, install nešto za Desktop, install screensaver, view dnevnike onih koji su pravili igru. Molim Vas, ne znam šta da radim...
3. Hoću da kažem Sovanović Daliboru da Maru Aramov može da pređe tako što uzme AU300, čučne i ispod bullet proof glass, gađaj brzo Maru u noge i - prešao si!

David Jutrsa, zodak@ptt.yu

WAR CRAFT II

✉ **Ćao Bonuse!**

Ja sam redovan čitalac i nikad nisam ni sanjao da ću tražiti pomoć od Vas. Ali došla su teška vremena i zato pomagajte!!! Hitno su mi potrebne šifre za "War Craft II". Unapred zahvalan.

Obren Perović

90 MINUTES I NBA 2K2

✉ **Pomagajte drugovi!**

1. Da li neko može da mi pomogne kako da u igri 90 minutes svog napravljenog igrača pošaljem u neki jak klub (koliko je to moguće?)
2. Kako se na NBA 2K2 izvodi Alley-op?

XXX

QUAKE 2

✉ Ćao Bonuse!

U igri Quake 2 treba pomoć Ivanu iz Zemuna. Šifra glasi: u toku igre pritisni pauzu i otkucaj sledeće L2, L2, R1, R2, R1, L2 -s tim ćeš dobiti neuništivost. Kada završiš igru na Easy nivou snimi poziciju i tada ćeš dobiti dve extra opcije u multiplayer modu.

Sada pomoć Željku iz 21 broja: šifra za Test drive 5 je: izaberi opciju za jednog igrača zatim izaberi CUP Race i na kraju CHANPIONSHIP RACE gde će ti se otvoriti mogućnost da uneseš sledeće šifre RONEsva vozila, mthree - sve staze,
nthree - sve staze u kontra smeru, vrsix - extra mod,
nolife - luda vozila,
spurt -super arkade mod.

QUAKE 2

✉ **Ćao Bonusovci!**

Zaglavio sam u igrici Harry Potter. Uspavao sam troglavog psa (sa frulom koju mi je dao Hagrid) i ušao am u vrata ispred njega. Unutra su biljke koje ne znam kako da uništim. Hermiona mi kaže da moram da imam Insendio magiju a ja imam Flipendo magiju. Ako neko zna odgovor neka pomogne i hvala unapred.

Filip Vukoje, Beograd

Neiskusni kamperi

Urosh Tomich



Mislim, nisam ja nikada tvrdio da sam umobolno dobar u SWM igrama, ali činjenica je da sam PROKLETO DOBAR u većini. Hajde sad, ni u Tekkenu nisam grand-master-of-disaster, iako sam baš PROKLETO DOBAR, ali sa stilom i velikom dozom atraktivnosti jer bitno je da nekog TEHNIČKI otreskaš, a ne da se koristiš "starim, oprobanim FORAMA da bi pobedio". Ja bre ne igram da bih pobedio, već - jednostavno - zato što volim da se igram. Koliko to nekad ume loše da ispadne, rečima vam ne mogu opisati, u stvari - LAŽEM, mogu i hoću...

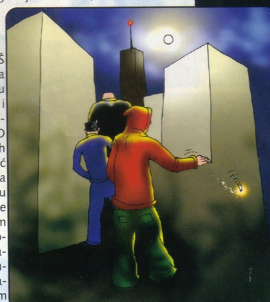
NEISKUSNI KAMPERI

"Ma, brate, mi MORAMO DA SE POJAVIMO, ako ne da izdominiramo, a ono da spasemo svoj obraz! Ja sam nas sve već prijavio i iskeširao, samo da se pojavimo i dobijemo i to je to! Nemoj da me izdaš sada kada si mi najpotrebniji, evo - neću više BONUS kod tebe da čitam, već ću da ga redovno pazarim, samo ako mi učiniš..." - pištao mi je u slušalicu moj maloletni prijatelj, sveže navučen na teroriste i antiteroriste, ubeđujući me da se zajedno sa drugarčićima pojavim na turniru u CS-u (Counter-Strike), koji je organizovala jedna omanja igraonica na Senjaku. U pitanju je MALA igraonica i MALI turnir na kojem se NEĆE pojaviti nijedna profesionalna ekipa. Mislim, garantovao je da se nijedna profesionalna ni poluprofesionalna ekipa neće prijaviti, ali uskoro počinje turnir - za cirka 3 sata, pa ako bismo mi mogli da se dovučemo odmah do njega i da lagano krenemo.

I tako mi krenemo... A nikada ranije nismo prisustvovali turniru, ali - ako, uvek smo bili za nova iskustva. Jesmo mi onako individualno svi dobri, ali nismo uigrani kao ekipa. Kako i da budemo uigrani kada više nismo mali (odraslo se, bre, mora da se šljaka. Mi nismo anđeli, prim. aut.), a svi ili studiramo (uzaludno, eskivirajući vojsku) ili radimo (honorarno ili sezonski), pa nemamo vremena da svaku noć igramo po nekoliko sati (već se ograničavamo na celonoćne ekskurzije jednom nedeljno), znam ja da će nas neko olupati, ali obećam da ću dati sve od sebe. I tako - trojka je lagana, mi stižemo u sastavu - BooMSHAKALackA (ja), Urocukidodji (Martin, maloletni navlakač), Drevni (Chami), Smarač (Inja) i Tajbele (Mad Mike), te se prijavimo na turniru onako kako valja i trebuje, pod adekvatnim imenom - Neiskusni kamperi.



Prošao žreb, prvu partiju igramo s timom jednog naloženog klinca koji se prevashodno isprozivao sa Martinom "kako on nema pojma i kako može da zamisli sa kakvim on to likovima igra", a Martin peni, 'oće da ga zakolje zubima. Stiže tom malom ekipa, te ja prepoznajem jednog od njih... Stojke - mali zloćudijus, opšte poznat još dok je bio u talu sa G-ovcima (sa kojima sam upoznat i lično i preko priče, pa bih pozdravio Merlina koji me je učio kako da se krećem još u doba Quakea), pa ja tu već vidim kako "neće biti profesionalnih i poluprofesionalnih igrača", a vidim i Riskovce i još neke koje neću da reklamiram (jer mi nisu ni rod ni pomoz' bog), već škrgućem zubima, gledajući Martina, shvatam da će sramota biti velika...



JEDAN PORAZ DOCNIJE

Dobro, tehnički nije bio BAŠ poraz, jer ih je umalo gazda igraonice diskvalifikovao, jer su ustali na pola partije (a kako i da ne ustanu, idu dečica u školu), a OTRESLI SU NAS KAO VOLOVE, ni jednu "ruku" ih nismo dobili, pa vidim, već nam se smeje druga ekipa koja treba da igra s nama... Mi se tu izbedačili, pokunjili, što bi se epski reklo - "Svi junaci nikom ponikoše i u crnu zemlju pogledaše..." ili nešto u tom fazonu, a Martin, onako zajapuren u licu, shvata da mu svi radimo o glavi, nudi se da sam pokrije sve troškove igranja...

Krenuo jedan mali da me proziva, a nije logopeda obišao kako valja, a meni proradio živac, plašim se da mi se ne "otkači ruka", rastavio bih ga od lica, ne bi ga šest estetskih hirurga skrpilo ni ribarskom mrežom. Rekoh svima - "On je moj, nemoj da ga je neko dodirnuo na "terenu", glavom će mi platiti..."

NAKON JEDNE POBEDE

Sada mi ponosno gledamo, a svi se zabrinjavaju - svi koji treba s nama da igraju, opasno smo se oporavili dobivši suparničku ekipu s rezultatom 18-4. Ali, nije ta ekipa tu, treba da dođu, a vidim ja Stojke igra u drugoj postavi (pored one u kojoj je prvo igrao), shvatim ja da je on tu skroz SOLIDARAN i da se prijavio kao igrač u 4 različite ekipe. Vidim ja da nama ništa od pobede nema, ali smo makar obraz sačuvali.

Stiže protivnička ekipa, a ja ne verujem - prepoznajem JEDNU od NJIH. Tačniji da budem, Ivanu BASIĆ i još dve njene drugarice. Hvatam se za glavu, sa Ivanom sam igrao u bivšoj Industriji i znam kako ume da se razigra, pogotovu kada igra sa drugaricama. Čekaju se druga dvojica, "kao jedan im je igrač unutra" (a ja molim boga da nije Stojke, jer ako jeste - džaba igramo), a drugi stiže. Ulazimo unutra, Stojke ostaje da sedi za računarom, ja penim, udara mi belo pred očima...

KRAJEM TURNIRA

"Ma, dobri smo bili, jesi li video kako sam POKOSIO STOJKETA u nekoliko navrata"- pitam ja tu Inju, zajapurenog u licu, a on se smeška široko, Ćami se bedači što nije bio još efikasniji, a Martin beži na utakmicu, kako ga ne bismo upakovali u invalidska kolica... "Žao mi je što nisam onu malu Ivanu kokn'o još koji put - mala bre OPAKO igra" - kaže Majk, a svi klimamo glavom - "Igra, igra," kažem ja, "ali da smo bili bolji, vodile bi nas na piće...". "Otkud znaš?", pitaju Inja i Ćami. "Ma, dogovarali smo se ja i Majk da ih vodimo ako ih ošurimo." "Pa što nam ranije niste rekli, mi bismo se više trudili?". "Ma što da se trudite, ostali biste trudni", kažem ja tu, a Majk zaklapa sa jednim - "Odlični smo bili, ali ćemo drugi put biti bolji, ako bude drugog puta...". "Neće biti drugog puta," kažem ja, "zar niste primetili šta je bilo na samom kraju?" A svi mi u glas kažu - KAKO NISMO PRIMETILI, KADA SU NAS ODRALE KAO VOLOVE...

top liste

PC CD-ROM top 10



01. Dungeon Siege



02. Soldier Of Fortune 2



03. FIFA 2002 World Cup

04.	Spider-Man: The Movie
05.	Blood Omen 2
06.	Heroes Of Might And Magic 4
07.	Jedi Knight 2: Jedi Outcast
08.	Die Hard: Nakatomi Plaza
09.	Warlords Battlecry II
10.	Army Men RTS



PlayStation top 10



01. Rayman Rush



02. Alfred The Chicken



03. US Racer

04.	Kick Boxing
05.	GP Challenge
06.	ISS Club Edition
07.	Pro Evolution Soccer
08.	Yu-Gi-On
09.	Peter Pan
10.	Kirikou

PS2 top 10



01. Metal Gear Solid 2



02. Silent Hill 2



03. Tekken 4

04.	Penny Racers
05.	Worms Blast
06.	Deus Ex: The Conspiracy
07.	Fatal Frame
08.	Spider-Man: The Movie
09.	Herdy Gerdy
10.	FIFA World Cup 2002

Beosoft top 10



01.Tekken 4 — PlayStation 2



02.Rayman Rush — PlayStation



03. Spiderman — GB Advance

04.	Spider-Man The Movie	PlayStation 2
05.	NHL 2K2	Dreamcast
06.	WRC	PlayStation 2
07.	Worms Blast	PlayStation 2
08.	Penny Racers	PlayStation 2
09.	DOOM	GB Advance
10.	Alfred The Chicken	PlayStation

Game Boy je napredovao, a vi?



od 267 din*

Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.

** Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd*



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36